AU RĂMAS NOUĂ JUCĂTORI. DAR JOCUL S-A SCHIMBAT.



ENDGAME

JOCUL FINAL: CHEIA CERULUI

JAMES FREY

ȘI

NILS JOHNSON-SHELTON

FICTION CONNECTION

TREI

JAMES FREY
ȘI
NILS JOHNSON-SHELTON



ENDGAME
JOCUL FINAL : CHEIA CERULUI

Original: *Endgame: Sky key* (2015)

Traducerea:
LAURENȚIU DULMAN



EDITURA:





Această carte este un puzzle.
Descifraţi, decodaţi şi interpretaţi.
Faceţi cercetări.
Dacă sunteţi destoinici, veţi găsi.



 [1]

[1] http://eg2.co/200

90 de zile.

Micuţa Alice Chopra

VILA CHOPRA, GANGTOK, SIKKIM, INDIA



— Tarki, Tarki, Tarki…

Norii plutesc deasupra munţilor Himalaya, lumina soarelui reflectându-se în versanţii lor înzăpeziţi. Kanchenjunga, al treilea cel mai înalt vârf din lume, veghează deasupra oraşului, unde oamenii îşi văd de treburile lor – muncesc, fac cumpărături, mănâncă, beau, predau, învaţă, râd, zâmbesc. O sută de mii de suflete paşnice şi neştiutoare.

Micuţa Alice ţopăie pe peluza din spatele casei, firele de iarbă gâdilându-i degetele, în timp ce dinspre vale se înalţă fumul unui mic incendiu de pădure. Ţine pumnii în şolduri şi coatele ridicate în spate, ca pe nişte aripi. Stă cu genunchii îndoiţi şi cu bărbia ridicată, apropiind şi depărtând coatele, croncănind şi ţipând ca un păun. „Tarki, Tarki, Tarki”, strigă ea din nou. Aşa îl cheamă pe păunul bătrân care trăieşte în familia ei de 13 ani. Tarki se uită la fetiţă, se întoarce pe jumătate, îşi zbârleşte penele colorate de pe gât şi strigă şi el. Apoi îşi desface coada şi Micuţa Alice dansează de bucurie. Aleargă spre Tarki, însă păunul îşi ia zborul, iar fetiţa se ţine după el.

În depărtare se zăresc muchiile aspre ale vârfului Kanchenjunga, care ascunde în spatele versanţilor săi îngheţaţi Valea Vieţii Eterne.

Micuţa Alice nu ştie nimic despre ea, dar Shari o cunoaşte foarte bine.

Micuţa Alice urmăreşte pasărea multicoloră până la un tufiş de rododendron. Când fetiţa ajunge la mai puţin de un metru, Tarki coboară capul, clipeşte şi scormoneşte după ceva sub tufiş. Păunul îşi vâră capul între frunze, iar Micuţa Alice se apleacă şi ea.

— Ce-i, Tarki?

Pasărea loveşte pământul cu ciocul.

— Ce-i?

Pasărea împietreşte ca o statuie, cu capul coborât şi înclinat, uitându-se spre pământ cu ochii măriţi. Fetiţa se apleacă în faţă. E ceva acolo. Ceva mic, rotund şi negru.

Păunul scoate un ţipăt îngrozitor – *criiiiaaaaac* – şi o ia la fugă spre casă. Micuţa Alice tresare, dar nu se duce după el. Îşi întinde mâinile, dă la o parte frunzele cerate, se strecoară în tufiş, îngenunchează şi găseşte.

O piatră neagră, pe jumătate îngropată. Perfect rotundă. Gravată cu semne ciudate. Fetiţa o atinge. E rece ca vidul cosmic. Sapă în jurul ei cu degetele, făcând o grămăjoară de pământ. O ia în mână, o răsuceşte pe toată părţile şi se încruntă. E dureros de rece. Lumina soarelui se schimbă – e mai intensă, devenind brusc extrem de strălucitoare. În câteva secunde, totul în jur se face alb, pământul tremură şi se aude o explozie asurzitoare, care zguduie fiecare stâncă de pe versanţi, fiecare copac, fiecare fir de iarbă şi fiecare piatră. Zgomotul învăluie totul.

Micuţa Alice vrea să fugă, dar nu poate. Rămâne nemişcată, ca şi când sfera din mâna ei ar fi împietrit-o. În zgomotul asurzitor, prin lumina care o învăluie, fetiţa vede o siluetă plutind spre ea. O femeie, poate. Tânără. Delicată.

Silueta se apropie. Are pielea de un verde-pal, ochi adânciţi şi buze zbârcite. Un zombi. Micuţa Alice lasă piatra din mână, dar nu se schimbă nimic. Stafia ajunge atât de aproape, încât fetiţa îi simte mirosul respiraţiei – un amestec de excremente, cauciuc ars şi sulf. Aerul se încinge şi creatura întinde mâna spre ea. Micuţa Alice vrea să ţipe, să strige după mama ei, care o poate salva, să strige după ajutor, s-o scape cineva, dar nu se aude nimic, nici cel mai mic zgomot.

Deschide ochii brusc. Şi *chiar* ţipă. Numai că acum e trează. O fetiţă de doi ani, plină de transpiraţie. Şi mama ei *chiar* e lângă ea, o ţine în braţe, o leagănă şi îi şopteşte:

— Nu s-a întâmplat nimic, *meri jaan*[2], nu s-a întâmplat nimic. A fost doar un vis. Acelaşi vis.

Visul pe care Micuţa Alice îl tot are în fiecare noapte de când a fost descoperită Cheia Pământului.

Fetiţa plânge, iar Shari o ridică din aşternuturi.

— Totul e bine, scumpa mea. N-o să păţeşti nimic. N-am să

[2] În hindi, în original: „viaţa mea” (n.tr).

las pe nimeni să-ţi facă rău.

Dar, deşi o spune de fiecare dată când Micuţa Alice se trezeşte din vis, Shari nu ştie dacă e adevărat.

— Pe nimeni, fetiţa mea. Niciodată.


[3]

[3] http://eg2.co/201

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

HOTEL CROWNE PLAZA, CAMERA 438, KENSINGTON, LONDRA



— De unde o ai? întreabă Sarah, plimbându-şi degetul pe cicatricea zimţată de pe faţa lui Jago.

— De la un antrenament, spune Jago, uitându-se la cahokiană, căutând semne că şi-a revenit, că îşi îndreaptă atenţia spre el.

Au trecut patru zile de când Sarah a găsit Cheia Pământului la Stonehenge. Patru zile de când a murit Chiyoko. Patru zile de când Sarah l-a împuşcat în cap pe An Liu. Patru zile de când mecanismul de sub monumentul străvechi a prins viaţă şi a ieşit la suprafaţă.

Patru zile de când ea, Sarah, l-a omorât pe Christopher Vanderkamp. De când a apăsat pe trăgaci şi glonţul i-a străpuns craniul.

Cahokiana n-a mai fost în stare să-i rostească numele de atunci. Nici măcar n-a încercat. Când îl sărută pe Jago sau îl cuprinde între picioare, când face duş sau când plânge, când ţine în mână Cheia Pământului sau când revede mesajul transmis de kepler 22b la televizor, ca să-l vadă toată planeta, Sarah nu-şi poate scoate din minte chipul lui Christopher. Părul lui blond, ochii lui verzi şi frumoşi, strălucirea lor. Strălucirea pe care le-a răpit-o când l-a omorât.

De atunci, Sarah n-a rostit decât 27 de cuvinte, incluzându-le şi pe acestea din urmă. Jago îşi face griji pentru ea. În acelaşi timp, e încurajat de întrebarea ei.

— Cum anume, Feo? întreabă ea, sperând să fie o poveste lungă, care o să-i capteze atenţia, sperând că vorbele lui Jago vor fi o distracţie la fel de bună ca trupul lui.

Are nevoie să se gândească la orice altceva, dar nu la *ce s-a întâmplat,* la orice altceva în afară de *glonţul pe care i l-a tras în cap.*

Şi Jago îi povesteşte:

— Era a treia mea luptă adevărată cu cuţitul. Aveam doisprezece ani şi eram foarte îndrăzneţ. Le câştigasem uşor pe celelalte două. Prima împotriva unui fost Jucător, în vârstă de douăzeci şi cinci de ani, care îşi cam ieşise din formă, iar a doua împotriva unui curier promiţător al lui *papi*[4], un uriaş de nouăsprezece ani căruia îi spuneam Ladrillo.

Sarah îşi plimbă degetul peste ţesutul aspru al cicatricii care coboară sub linia mandibulei.

— Ladrillo? repetă ea încet, delectându-se cu acest cuvânt. Ce înseamnă?

— „Cărămidă.” Şi chiar era ca o cărămidă. Masiv, rezistent şi nătărău. Am făcut o fentă şi s-a mişcat. Când a dat să se mişte din nou, lupta s-a încheiat.

Sarah chicoteşte uşor. Prima oară când râde după ce s-a întâmplat la Stonehenge. Primul ei zâmbet. Jago continuă:

— A treia mea luptă a fost împotriva unui puşti un pic mai în vârstă decât mine, dar mai scund. Îl vedeam pentru prima oară. Auzisem că venise de la Rio. Nu era peruvian. Şi nu era nici olmec.

Jago ştie că, povestindu-i despre el, îi face bine lui Sarah, pentru că îi abate gândurile de la ce a făcut: şi-a omorât iubitul, a găsit Cheia Pământului şi a declanşat Evenimentul, care va pricinui moartea a miliarde de oameni. Poate ar ajuta-o mai mult să Joace, să lupte, să alerge, să împuşte – dar între timp va trebui să se mulţumească cu povestiri despre toate astea.

— Era un puşti din favele, slab, cu muşchii ca nişte frânghii înfăşurate în jurul oaselor. Extrem de rapid. N-a zis decât: „Salut” şi „Mai mult noroc data viitoare”. Dar era deştept. Un fenomen. Mânuia excelent cuţitele şi era foarte bun la unghiurile de atac. Fusese învăţat să lupte, dar avea o agilitate înnăscută.

— Pare că semăna cu tine.

— Chiar semăna, zâmbeşte Jago. A fost ca şi când aş fi luptat cu imaginea mea în oglindă. Când atacam, ataca şi el. Aşa îmi para loviturile – prin contraatac. Nu semăna cu cei cu care mă antrenam, nici cu foştii Jucători, nici cu *papi,* cu nimeni. Era ca şi când aş fi luptat cu un animal. Animalele sunt mai rapide, au instincte mai bune, nu stau pe gânduri. Pur şi simplu atacă. Ai luptat vreodată cu un animal?

— Da. Cu lupi. Au fost cei mai răi.

[4] În spaniolă, în original: „tati” (n.tr.).

— Cu *un* lup sau cu...

— Lupi, la plural.

— Fără arme?

— Fără.

— Eu am luptat cu câini, niciodată cu lupi. Şi odată cu un leu de munte.

— Aş vrea să-ţi pot spune că sunt impresionată, dar nu sunt.

— Deja ţi-am intrat în chiloţi, Alopay, încearcă Jago să fie amuzant. Nu mai am nevoie să te impresionez.

Sarah zâmbeşte din nou şi îi dă un pumn pe sub cearşaf. Încă un semn că poate începe să-şi revină.

— În fine, continuă olmecul, n-am reuşit să-l lovesc. Regula era că lupta se termina când îi dădea sângele unuia dintre luptători. Deci foarte simplu: vezi roşu, te opreşti.

— Dar pare să fi fost o rană adâncă.

— *Sí*[5]*,* am fost prost, m-am înfipt singur în cuţitul lui. Sincer, am avut noroc. Dacă nu m-ar fi tăiat pe faţă – şi a fost cât pe ce să-mi scoată ochiul –, probabil m-ar fi omorât.

Sarah dă din cap:

— Deci: sânge, roşu, stop. Apoi ţi-a zis: „Mai mult noroc data viitoare”, a plecat şi asta a fost?

— Da, cam aşa. A trebuit să fiu cusut şi bineînţeles că nu m-au anesteziat, pentru că eram la antrenament.

— Pfui, anestezie? Ce-i aia?

Jago îi zâmbeşte larg de data asta:

— Exact. Doar e Jocul Final, ce dracu'!

— Chiar, ce dracu'! spune Sarah, fără ca faţa ei să trădeze vreo emoţie, apoi se întoarce pe spate, aţintindu-şi privirea în tavan. Te-ai mai luptat cu el după aceea?

Jago tace câteva secunde.

— *Sí,* răspunde el încet. La mai puţin de un an după. Cu doar două zile înainte de ziua mea de naştere, chiar înainte să devin eligibil.

— Şi?

— Era şi mai rapid. Dar şi eu învăţasem multe şi am fost mult mai rapid.

— Şi de data asta l-ai însângerat tu pe el?

— Nu. Luptam cu cuţite, dar după câteva minute i-am dat un pumn în gât şi i-am strivit traheea. Iar când a căzut la pământ, l-

---

[5] În spaniolă, în original: „Da” (n.tr.).

am călcat pe gât. N-a curs nicio picătură de sânge. Şi acum îmi amintesc ochii lui. Nu înţelegea, era confuz, ca un animal împuşcat. Nu pricepea ce s-a întâmplat. Făcusem ceva în afara regulilor după care lupta băiatul ăsta din favele. Cel mai bun luptător cu cuţite din câţi am întâlnit. Dar nu înţelegea că regulile lui nu mi se aplicau şi mie.

Sarah nu spune nimic. Se întoarce pe o parte, cu spatele la Jago.

Sunt în pat cu un criminal, îşi spune ea.

Şi imediat după aceea adaugă: *Dar şi eu sunt o criminală.*

— Îmi pare rău, Sarah. N-am vrut să…

— Am făcut-o, îl întrerupe ea, inspirând adânc. Nici regulile lui nu mi se aplicau mie. Am ales s-o fac. L-am omorât. L-am omorât pe… Christopher.

Gata. I-a rostit numele. Trupul începe să-i tremure, ca şi când înăuntrul ei s-ar fi apăsat un buton. Ridică genunchii la piept şi suspină. Olmecul o mângâie pe spate, dar ştie că e o alinare neînsemnată – dacă e o alinare.

Jago n-a avut niciodată o părere bună despre Christopher, dar ştie că Sarah l-a iubit. L-a iubit şi l-a omorât. Olmecul nu ştie dacă ar fi putut să facă ce a făcut Sarah. Oare l-ar putea omorî pe prietenul lui cel mai bun? I-ar putea omorî pe José, Tiempo sau Chango? Ar putea să-l omoare pe tatăl lui sau, mai rău, pe mama lui? Nu e sigur.

— A trebuit s-o faci, Sarah, spune Jago cu glas scăzut.

De când s-au cazat la hotel, i-a spus asta de 17 ori – din proprie iniţiativă –, numai ca să umple tăcerea.

Şi de fiecare dată i s-a părut că sună fals. Iar acum poate mai fals decât înainte.

— El ţi-a cerut s-o faci. În clipa aia a înţeles că Jocul Final avea să-l omoare, şi ştia că moartea lui nu putea avea sens decât dacă te ajuta pe *tine.* Te-a *ajutat,* Sarah, s-a sacrificat pentru seminţia ta. Ai primit binecuvântarea lui. Dacă ai fi făcut ce voia An, Cheia Pământului ar fi fost acum la Chiyoko şi ea ar fi fost cu un pas mai aproape să câştige…

— BINE! strigă Sarah.

Nu ştie ce e mai rău: că l-a omorât pe băiatul pe care l-a iubit sau că a luat Cheia Pământului când aceasta s-a desprins din Stonehenge.

— Chiyoko n-ar fi trebuit să moară, şopteşte ea. Nu aşa. Era o

Jucătoare prea bună, prea puternică. Iar eu... eu n-ar fi trebuit să-l împuşc.

Inspiră adânc.

— Jago... toată lumea... *toată lumea* o să moară din cauza mea.

Sarah se ghemuieşte şi mai strâns pe pat, iar olmecul îşi plimbă degetele pe vertebrele ei.

— Nu ştiai asta, spune Jago. Niciunul dintre noi nu ştia. N-ai făcut decât ce a zis kepler 22b. N-ai făcut decât să Joci.

— Da, am Jucat, răspunde ea sarcastic. Dar cred că Aisling ştia... Dumnezeule... de ce n-a ţintit mai bine? De ce nu ne-a doborât avionul când a avut ocazia?

Şi Jago s-a tot gândit la Aisling, întrebându-se nu atât de ce nu le-a doborât hidroavionul, cât mai ales ce mesaj a încercat să le transmită.

— Dacă ne-ar fi doborât, Christopher tot ar fi murit, observă Jago. Şi am fi murit şi noi.

— Păi da... spune Sarah, ca şi când ar fi fost mai bine să se întâmple asta decât tot ce a urmat după ce au plecat din Italia.

— N-ai făcut decât să Joci, repetă el.

Tac amândoi câteva minute. Sarah plânge din nou, iar Jago continuă s-o mângâie pe spate. E unu noaptea şi afară burniţează. Se aud zgomotele maşinilor şi camioanelor pe strada udă, iar din când în când, câte un avion care coboară spre aeroportul Heathrow. Câte un şuier, ca de navă. Câte o sirenă de poliţie. Râsul înăbuşit al unei femei bete.

— La dracu' cu kepler 22b, la dracu' cu Jocul Final, la dracu' cu Jucatul, spune Sarah în cele din urmă.

S-a oprit din plâns, iar Jago îşi ia mâna de pe spatele ei. Respiraţia lui Sarah devine mai adâncă şi mai lentă, iar după câteva minute adoarme.

Jago se dă jos din pat şi intră în cabina de duş, lăsând apa să i se prelingă pe corp. Se gândeşte la ochii luptătorului cu cuţite, la expresia pe care o avea în clipa când l-a părăsit viaţa. La cum s-a simţit privindu-l, ştiind că i-a luat viaţa. Iese din duş, se şterge şi se îmbracă în linişte, apoi se strecoară cu grijă din cameră, închizând silenţios uşa în urma lui. Sarah nu se clinteşte.

— *Hola*[6], Sheila, îi spune Jago tinerei de la recepţie.

---

[6] În spaniolă, în original: „Bună” (n.tr.).

Jago a memorat numele tuturor angajaţilor de la hotel şi din restaurant. În afară de Sheila, mai lucrează acolo Pradeet, Irina, Paul, Dmitri, Carol, Charles, Dimple şi alţi 17.

Cu toţii sunt blestemaţi.

Din cauza lui Sarah. Din cauza lui. Din cauza lui Chiyoko, a lui An şi a tuturor Jucătorilor.

Din cauza Jocului Final.

Iese pe Cromwell Road şi îşi ridică gluga. *Cromwell,* se gândeşte Jago. Protectorul puritan şi detestat al Republicii Engleze, spaima interregnului[7]. Un om atât de dispreţuit şi de injuriat, încât Carol al II-lea al Angliei a cerut să fie dezgropat şi omorât din nou. Capul i-a fost retezat şi înfipt într-o ţeapă în faţă la Westminster Hall, unde a rămas ani de zile, fiind ciugulit de păsări, scuipat şi blestemat până n-a mai rămas din el decât craniul. Capul acela a putrezit în ţeapă la doar doi kilometri de strada pe care merge Jago în această noapte. Strada care poartă numele uzurpatorului. Pentru asta luptă Jucătorii. Ca să menţină pe Pământ diavoli precum Cromwell şi regi libertini precum Carol al II-lea, ca să prospere ura, puterea şi politica.

Jago a început să se întrebe dacă merită.

Dar nu are voie să facă asta. *Jugadores no se preguntan,* i-ar spune *papi,* dacă i-ar putea auzi gândurile. *Jugadores juegan.*[8]

Sí.

Jugadores juegan.

Jago îşi adânceşte mâinile în buzunare şi porneşte spre Gloucester Road. Un bărbat cu 15 centimetri mai înalt şi cu 20 de kilograme mai greu decât el apare de după colţ şi se izbeşte de umărul lui Jago, care se răsuceşte pe jumătate, fără să scoată mâinile din buzunare şi fără să ridice privirea.

— Ei, ai grijă pe unde mergi! spune bărbatul.

Miroase a bere şi a furie. E într-o pasă proastă şi vrea să se ia la harţă cu cineva.

— Scuze, amice, răspunde Jago, imitând accentul din sudul Londrei, şi dă să meargă mai departe.

— Râzi de mine? Faci pe şmecheru'?

Şi îşi azvârle spre faţa lui Jago pumnul cât un prăjitor de pâine. Jago se apleacă în spate, iar pumnul îi trece la mică distanţă de nas. Individul încearcă să-l lovească din nou, dar

---

[7] Interval de timp în care un stat monarhic este lipsit de suveran (n.tr.).

[8] În spaniolă, în original: „Jucătorii nu se întreabă. Jucătorii *joacă”* (n.tr.).

Jago face un pas în lături.

— Aha, o jigodie rapidă, pufneşte bărbatul. Scoate mâinile din buzunare, *amice.* Lasă prostiile.

Jago zâmbeşte, dându-şi la iveală diamantele care îi împodobesc dinţii:

— N-am nevoie.

Individul face un pas în faţă, iar Jago se apropie sinuos de el, izbindu-i un picior cu călcâiul. Bărbatul urlă şi încearcă să-l înhaţe, dar olmecul îi dă un picior în burtă, făcându-l să se îndoaie de mijloc. Mâinile lui Jago încă sunt în buzunare. Se întoarce şi pleacă spre un Burger King deschis non-stop, să-şi ia nişte cheeseburgeri cu bacon. Jucătorii trebuie să mănânce. Deşi cahokiana pretinde că a terminat-o cu Jocul. Olmecul îl aude pe străin scoţând repede ceva din buzunar. Fără să se întoarcă spre el, Jago îi spune:

— Mai bine laşi cuţitul deoparte.

Individul înlemneşte:

— De unde ştii că am cuţit?

— L-am auzit. L-am mirosit.

— Ei, căcat! şopteşte străinul, repezindu-se spre olmec.

Jago tot nu se sinchiseşte să-şi scoată mâinile din buzunare. Metalul argintiu străluceşte în lumina stâlpului din apropiere, iar olmecul ridică un picior şi-l loveşte în spate, izbindu-l peste coaste. Cuţitul trece pe lângă Jago, care se apleacă în faţă şi ridică din nou piciorul, pocnindu-l pe individ în bărbie. Apoi coboară piciorul pe mâna în care străinul ţine cuţitul. Încheietura acestuia se izbeşte de trotuar, strivită de talpa olmecului. Cuţitul îi cade din mână, iar Jago îl loveşte cu vârful pantofului, azvârlindu-l într-o gură de canal. Bărbatul geme. Jigodia costelivă din faţa lui l-a bătut fără ca măcar să-şi scoată mâinile din buzunare.

Jago zâmbeşte, se răsuceşte pe călcâie şi traversează strada.

Burger King.

Sí.

Jugadores juegan.

Dar au nevoie să şi mănânce.

Odem Pit’dah Bareket
Nofekh Sapir Yahalom
Leshem Shevo Ahlamah
Tarshish Shoham Yashfeh

Hilal ibn Isa al-Salt, Eben ibn Mohammed al-Julan

Biserica Legământului, Regatul Axum, Nordul Etiopiei



Hilal geme în somn. Scânceşte şi tremură. Capul, faţa, umărul şi braţul drept i-au fost arse de grenada incendiară pe care nabateanul a aruncat-o spre el chiar în clipa când se retrăgea sub pământ.

Eben l-a dus la adăpost. A pus pături peste el, a stins flăcările şi a încercat să-i aline durerile, făcându-i injecţii cu morfină.

Hilal n-a mai ţipat.

Curentul s-a oprit în momentul atacului, în ciuda sistemelor de rezervă. Eben l-a sunat pe Nabril, aflat în Addis Abeba de pe o staţie de emisie-recepţie prevăzută cu un generator cu manivelă, iar Nabril i-a explicat că pana de curent a fost produsă de o explozie solară. Una uriaşă, cum nu mai văzuse până atunci. Lucrul ciudat a fost că explozia s-a concentrat asupra Axumului, chiar în clipa când Hilal îşi scria mesajul către ceilalţi Jucători. Chiar în clipa când donghul şi nabateanul au bătut în uşa colibei. Ceva imposibil. Pentru că exploziile solare afectează zone întinse, continente întregi. Nu au o asemenea precizie. Nu sunt ţintite.

Imposibil.

Imposibil, fără amestecul Creatorilor.

Eben s-a gândit la asta imediat după atac, în timp ce îl îngrijea pe Hilal la lumina lămpii. L-au ajutat doi netinimi[9], amândoi muţi. L-au întins pe Hilal pe o targa, i-au pus o perfuzie şi l-au transportat şapte niveluri sub biserica străveche. Eben şi cei doi netinimi l-au scăldat pe Hilal în lapte de capră. Lichidul alb s-a colorat în roz, pe suprafaţa lui plutind bucăţi de piele.

Toţi trei s-au rugat în tăcere în timp ce lucrau. În timp ce îl îngrijeau. În timp ce îl salvau. Pielea băşicată. Mirosul înţepător

[9] Netinimii erau slujitori ai Templului din Ierusalim, recrutaţi din oraşul cananean Gibeon (n.tr.).

şi sulfuros al părului ars. Izul ca de smântână al amestecului de lapte cu sânge.

Eben plângea în tăcere. Hilal fusese cel mai frumos dintre toţi Jucătorii axumiţi din ultimii o mie de ani, de la legendara Jucătoare Elin Bakhara-al-Poru. Hilal avea ochi albaştri, ten impecabil, dinţi albi şi drepţi, pomeţi înalţi, nas drept, cu nări perfect rotunde, bărbie puternică şi un păr foarte creţ, care îi încadra faţa elegantă de adolescent. Semăna cu un zeu. Dar acum a fost mutilat. Ars. Hilal ibn Isa al-Salt nu va mai fi niciodată frumos.

Eben a trimis după un chirurg axumit din Cairo, să vină să-i facă lui Hilal trei grefe de piele. Un oftalmolog din Tunis a venit şi a încercat să-i salveze ochiul drept. Din punct de vedere medical, grefele au fost un succes, dar Hilal întotdeauna va arăta îngrozitor. O palidă umbră a băiatului frumos care fusese odată. Ochiul drept i-a fost salvat, dar cu siguranţă vederea îi va fi afectată. Şi ochiul nu mai e albastru. Acum e roşu. În întregime, mai puţin pupila, care e de un alb lăptos.

— N-o să revină niciodată la culoarea dinainte, a spus oftalmologul.

Era atât de frumos. Un rege al îngerilor. Dar acum… Acum pare să fie pe jumătate diavol.

Dar e diavolul nostru, îşi spune Eben în sinea lui.

A trecut aproape o săptămână de la atac. Eben îngenunchează lângă Hilal, într-o încăpere simplă de piatră. O cruce mică de lemn atârnă deasupra patului. Pe un perete e o chiuvetă de porţelan alb. Pe un altul, un cuier pentru mantii. Într-un cufăr sunt aşternuturi curate şi bandaje. Pe tăblia patului e fixat un cârlig pentru rezervorul perfuziei. Lângă Hilal e un cărucior cu un monitor pentru ritmul cardiac, cu fire şi electrozi. Netinimii – un bărbat şi o femeie, amândoi înalţi şi puternici – aşteaptă pe culoar, în faţa uşii, înarmaţi şi tăcuţi.

Hilal a dormit în tot acest timp. Din când în când, geme, scânceşte, tremură. Eben încă îi face morfină, dar deja i-a redus dozele. Hilal s-a învăţat cu durerea, şi cu toate că această durere va fi mai intensă şi mai de durată decât ce a suferit până acum, dacă vrea să continue Jocul Final, va trebui să se obişnuiască.

Cu mai multă durere. Cu mutilarea. Cu noul său corp.

Dacă *nu* va continua, trebuie să-i spună lui Eben. Iar pentru

asta, Hilal are nevoie de o minte limpede.

De aceea dozele de morfină sunt tot mai mici.

Cât timp Hilal a dormit, Eben s-a rugat şi a meditat. Şi-a amintit vorbele lui Hilal. „S-ar putea să mă înşel, a spus el înainte ca morfina să-l adoarmă. S-ar putea ca Evenimentul să fie inevitabil."

Eben ştie că nu e aşa. Nu după ce a spus creatura la televizor. Nu după explozia solară care a lovit numai Axumul. Creatorii *intervin.* Sau – şi altă posibilitate în afară de asta nu mai există – poate a fost mâna Celui Decăzut. Creatura pe care axumiţii o caută de secole. Pe care o caută în zadar. Cel numit Ea.

Dar nici măcar Cel Decăzut nu are puterea să controleze soarele.

Aşa că Eben ştie: *chiar* a fost mâna Creatorilor.

Şi Eben mai ştie că e o sălbăticie. Creatorii au dat viaţă oamenilor şi au menirea de a supraveghea cvasi-extincţia noastră, să reseteze ceasul biologic al Pământului şi să lase planeta să-şi revină după răul făcut, dar n-ar trebui să se amestece în Jucarea propriu-zisă a Jocului Final. Ei au făcut aceste reguli, iar acum tot Ei le încalcă.

Ceea ce înseamnă că poate a sosit timpul.

Timpul să vadă ce se află în legendarul, dar foarte realul Chivot[10].

Chivot care aşteaptă de pe vremea când Unchiul Moise a înscenat distrugerea lui, tăinuindu-l şi spunându-le fiilor lui Aaron[11] să-l aibă în pază cu orice preţ. Şi niciodată să nu se uite la el sau să-l deschidă. Şi le-a poruncit: *Rupeţi pecetea doar în ziua Judecăţii de Apoi.*

Ziua aceea se apropie.

E sfârşitul unei epoci.

În scurtă vreme, redutabilii axumiţi vor trece la fapte şi vor afla ce putere se ascunde între aripile aurite ale heruvimilor slavei.[12] În scurtă vreme, Eben ibn Mohammed al-Julan îşi va risca viaţa de dragul Jocului Final.

După ce Hilal îşi va recăpăta cunoştinţa şi judecata limpede,

---

[10] Chivotul Legământului: ladă în care ar fi fost păstrate tablele lui Moise, pe care erau înscrise cele zece porunci (n.tr.).

[11] Fratele mai mic cu trei ani al lui Moise (n.tr.).

[12] Pe capacul chivotului ar fi fost sculptaţi doi heruvimi cu aripile desfăcute (n.tr.).

Eben va încălca Legământul cu Creatorii şi va încerca să vadă dacă seminţia din Axum poate să le-o plătească acestora cu aceeaşi monedă.

FRONTIERELE ŞTIINŢEI, MAI 1981

În martie 1967, un expert în interceptări de la Serviciul de Securitate al Forţelor Aeriene Americane a interceptat o convorbire între pilotul unui MIG-21 cubanez, de producţie sovietică, şi centrul său de comandă despre întâlnirea cu un OZN. Expertul a afirmat că, atunci când pilotul a tras în obiectul zburător, pilotul şi MIG-ul au fost distruşi de acesta. În plus, tehnicianul susţine că, la cererea Agenţiei Naţionale de Securitate a Statelor Unite, le-au fost livrate toate rapoartele, înregistrările şi însemnările referitoare la zborul cu pricina.

Deloc surprinzător, câteva luni mai târziu, Agenţia a redactat un raport intitulat Ipoteza OZN-urilor şi problema supravieţuirii. *Făcut public în octombrie 1979, conform prevederilor din Legea Libertăţii Informaţiei, raportul susţine că „abordarea ştiinţifică moderată a prevalat prea des în tratarea problemei puse de OZN-uri". Agenţia a concluzionat că orice ipoteză cu privire la OZN-uri ar fi luată în considerare, „toate au implicaţii serioase în ceea ce priveşte supravieţuirea".*

Alice Ulapala

LAGUNA KNUCKEY, TERITORIUL DE NORD, AUSTRALIA



Alice stă lângă Shari, iar între ele e adăpostită o fetiţă speriată şi înlăcrimată. Shari şi Alice s-au aşezat spate în spate, ghemuite în poziţii de luptă, Alice cu bumerangul şi cuţitul, Shari cu o bară metalică lungă, ce are la capăt un mănunchi de cuie. În jurul lor se învârt ceilalţi, şi ei înarmaţi, mârâind, croncănind, ameninţând. Dincolo de ei se află o haită de câini cu ochi injectaţi, precum şi un grup de bărbaţi îmbrăcaţi în negru şi înarmaţi cu puşti, coase şi bâte. Deasupra lor se văd stelele şi feţele keplerilor, care îşi întind spre cer mâinile cu şapte degete; trupurile keplerilor sunt subţiri ca briciul şi nemişcate, iar pe buze au zâmbete batjocoritoare. În mijlocul creaturilor s-a format o distorsiune a spaţiului, ca o gaură în covorul de stele. Şi înainte ca Alice să se poată gândi la toate astea, bărbaţii şi câinii se apropie dintr-odată şi fetiţa ţipă, iar Alice îşi aruncă bumerangul şi îşi înfige cuţitul în pieptul puştiului scund şi bronzat care o scuipă în obraz, şi puştiul sângerează, iar fetiţa ţipă şi ţipă şi ţipă.

Alice se trezeşte brusc în hamac, apucându-se cu mâinile de marginile lui să nu cadă. Părul ei seamănă cu o explozie neagră, iar cârlionţii îi sunt poleiţi de lumina lunii.

Inspiră adânc, îşi dă o palmă peste faţă, îşi caută bumerangul şi cuţitul. Sunt lângă ea, înfipte în stâlpul de lemn, deasupra inelului care susţine unul dintre capetele hamacului.

E pe veranda căsuţei ei de lângă lagună. Singură. Dincolo de lagună se întinde Marea Timor. În spatele ei, dincolo de căsuţă, se zăresc tufişurile şi arbuştii vastului Teritoriu de Nord. Care pentru Jucătoarea koori reprezintă curtea din spatele casei.

S-a întors acasă, să mediteze, să se scufunde în timpul visului[13] şi să rememoreze traseele ancestrale ale demiurgilor.

[13] Timpul creaţiei în mitologia australiană (n.tr.).

S-a gândit la strămoşi, la mare, la cer şi la pământ. S-a întors acasă după ce keplerul le-a transmis mesajul său: „Jucaţi mai departe” şi după ce a primit un nou indiciu în somn. Unul care nu e o enigmă, ci explicit şi direct, chiar dacă nu foarte precis. Se întreabă dacă şi ceilalţi Jucători au primit noi indicii. Dacă vreunul dintre ei şi-a dat deja seama unde se află ea. Dacă vreunul dintre ei o ia la ţintă chiar în clipa aceea cu o puşcă cu lunetă, de foarte departe, în tăcere, mortal.

— La naiba cu toţi! strigă ea în întuneric, vocea răsunându-i peste pământul uscat.

Se dă jos din hamac, se apropie de marginea verandei şi îşi mişcă degetele de la picioare, desfăcând larg braţele:

— Aici sunt, ticăloşilor! Împuşcaţi-mă!

Dar nu se aude nicio împuşcătură.

Alice râde batjocoritor şi scuipă, apoi îşi scarpină fundul. Se uită la indiciul ei strălucitor, o rază luminoasă în mintea ei. Ştie exact ce este: locul unde se află Baitsakhan, donghul, puştiul înfiorător care vrea s-o omoare pe Shari şi – poate – pe această fetiţă pe care Alice a văzut-o de atâtea ori în vis. Jucătoarea koori bănuieşte că e Micuţa Alice, fiica lui Shari, dar nu înţelege de ce donghul sau oricine altcineva ar vrea s-o omoare. De ce e Micuţa Alice importantă – *dacă* e importantă – rămâne un mister.

Oricum ar fi, Alice cea Mare îl va găsi pe Baitsakhan şi-l va omorî. Aşa a hotărât să Joace. Dacă asta o va duce mai aproape de una dintre cele trei chei ale Jocului Final, foarte bine. Dacă nu, asta e.

— Ce va fi, va fi, pufneşte ea.

Înspre apus o stea căzătoare brăzdează cerul şi se stinge.

Alice se răsuceşte pe călcâie şi intră în căsuţă, înhăţând cuţitul înfipt în stâlp. Ridică receptorul cu fir spiralat al unui telefon vechi cu butoane. Formează un număr şi duce receptorul la ureche.

— Salut, Tim. Mda, Alice la telefon. Uite ce, mâine dimineaţă o să mă îmbarc pe un vas comercial şi am nevoie să-ţi foloseşti calităţile inegalabile ca să localizezi pe cineva pentru mine, mă-nţelegi? S-ar putea să-ţi fi vorbit despre ea. Harappica. Mda, ea e. Chopra. Indiancă. Da, da, ştiu că în India trăiesc probabil un milion de Chopra, dar ascultă-mă. Are între şaptesprezece şi douăzeci de ani, poate mai aproape de douăzeci. Şi are o fetiţă.

De doi-trei ani. Partea bună e că o cheamă Alice, iar asta ar trebui să-ţi uşureze puţin căutările. Da, sună-mă pe numărul ăsta când dai de ea. O să verific robotul. Tim, nu te mai reţin. Numai bine!

Pune receptorul în furcă şi se uită la rucsacul de pe pat. La sacul de dormit negru, acoperit cu arme.

Trebuie să se pregătească.

Şi le-a spus Elevilor ei, Acoliţilor ei:

O simţiţi şi voi.
Tot ce-i bun e o faţadă.
Nimic valoros nu rezistă.
Dacă ţi-e foame, mănânci, şi te saturi, dar asta nu face decât să-ţi aducă aminte că o să-ţi mai fie foame pe viitor. Dacă ţi-e frig, faci un foc, dar focul se va stinge, iar frigul se strecoară înapoi. Dacă te simţi singur, găseşti pe cineva, dar apoi se plictiseşte de tine sau tu te plictiseşti de el, iar în cele din urmă te trezeşti din nou singur.
Fericirea, satisfacţia, mulţumirea, toate astea creează un văl – subţire, dar convingător – aruncat deasupra suferinţei. Sub el aşteaptă mereu suferinţa.
Imaginea pe care şi-o fac copiii despre ei înşişi, precum şi toate lucrurile cărora li se dedică – mâncare, sex, distracţie, băutură, bani, aventură, jocuri – există numai ca să-i izoleze de frică.

Frica este singura constantă, şi tocmai de aceea ar trebui să-i dăm ascultare. S-o îmbrăţişăm. S-o păstrăm cu noi. S-o îndrăgim.

Măreţia vine din frică, Elevii mei. Vom lupta folosindu-ne de ea.
Vom câştiga folosindu-ne de ea.
— S

An Liu

LA BORDUL NAVEI BRITANICE NEÎNFRICATUL, *DISTRUGĂTOR DE TIP 45, CANALUL MÂNECII, 50.324, -0.873*



Bip.

TREMURĂ.

Bip-bip.

TREMURĂ.

Bip-bip.

TREMURĂCLIPEŞTETREMURĂ.

— CHIYOKO!

An Liu încearcă să se ridice, dar e legat. De mâini, de picioare şi *TREMURĂclipeşteclipeşte* de piept. Se uită în dreapta şi în stânga, apoi din nou în dreapta şi în stânga. Îl doare înfiorător capul.

Înfiorător.

Durerea i se împrăştie în ochiul drept, în jurul tâmplei, spre ceafă şi pe gât. Nu-şi aminteşte cum a ajuns aici. E întins pe o targă. Lângă el e un stativ pentru perfuzie şi un cărucior cu un monitor cardiac şi respirator. *CLIPEŞTEtremurăclipeşte.* Pereţi albi. Tavan gri şi jos. Un bec fluorescent puternic. O poză înrămată a Reginei Elisabeta. O uşă ovală cu o roată de fier în mijloc, deasupra căreia e vopsit cu negru numărul patru.

Simte că încăperea se înclină şi o aude *clipeşteclipeşte o* aude scârţâind.

O roată pe uşă.

Camera scârţâie şi se înclină în cealaltă direcţie.

Se află pe o navă.

— Ch-ch-chch-Chiyoko... se bâlbâie el cu glas scăzut.

— Aşa o cheamă pe fata care a fost strivită, nu?

O voce de bărbat. *TREMURĂclipeştetremurăclipeşteclipeşteclipeşte.* An o aude de deasupra capului, dar bărbatul e în afara câmpului său vizual. Ridică bărbia, forţând legăturile şi curelele care-l ţin lipit de targă. Îşi dă ochii peste cap până când durerea dinăuntrul craniului devine aproape insuportabilă. Dar tot nu *TREMURĂ,* tot

nu-l poate vedea pe bărbat.

— Chiyoko. Chiar mă întrebam cum o chema.

An aude scrijelitul pixului pe hârtie.

— Mulţumesc pentru că mi-ai zis în cele din urmă. Biata fată a fost turtită ca o clătită.

Turtită? Ce tot *TREMURĂTREMURĂ* ce tot *clipeşteclipeşteclipeşte* ce tot spune acolo?

— N-n-n-nu-i spune…

— Ce-i? Ai ceva în gură?

— N-n-n-nu-i spune n-n-n-numele!

Bărbatul oftează şi se apropie un pic. An reuşeşte să-i vadă creştetul capului. E un bărbat alb, cu pielea bronzată şi o claie de păr şaten, cu sprâncene subţiri şi drepte şi fruntea brăzdată de riduri adânci. Sunt riduri premature, nu de bătrâneţe. De la atâta încruntat. De la ţipat. De la mijit ochii. De la a fi britanic şi prea serios.

An deja *tremurăCLIPEŞTE* deja şi-a dat seama: Forţele Speciale Britanice.

— U-u-u-unde…

TREMURĂTREMURĂTREMURĂclipeşteTREMURĂ. N-a mai fost

TREMURĂ n-ai mai fost atât de rău… *TREMURĂTREMURĂTREMURĂ…* Tremurăturile n-au mai fost atât de puternice de când Chiyoko l-a lăsat singur în pat în noaptea aceea. Capul i se smuceşte în faţă şi în spate, iar picioarele îi tremură neîncetat. *TREMURĂclipeştetremurăclipeşte.* Are nevoie *clipeşteclipeşteclipeşteclipeşte* s-o vadă. Asta îl va calma.

— Eşti plin de ticuri, spune bărbatul, făcând un pas în faţă şi apropiindu-se de o latură a tărgii. Vrei să ştii unde e prietena ta, asta e?

— D-d-d-d-d…

An s-a blocat pe consoana asta. Mintea şi gura lui nu încetează s-o articuleze.

— D-d-d-d-d-d-d-d…

Bărbatul pune o mână pe braţul lui An. Mâna e caldă. Străinul e mai slab decât se aştepta An. Şi are mâini prea mari pentru corpul lui.

— Şi eu am nişte întrebări. Dar nu putem sta de vorbă până nu te linişteşti.

Bărbatul se întoarce şi ia o seringă de pe o tavă alăturată, iar An zăreşte cu coada ochiului eticheta de pe ea: „Ser #591566”.

— Încearcă să respiri uşor, amice.

Apoi îi suflecă lui An mâneca stângă:

— Nu-i decât o înţepătură.

Nu!

TREMURĂclipeşteclipeşteclipeşteTREMURĂTREMURĂ.

Nu!

— Respiră uşor acum.

An se zbate. Simte că e injectat cu ceva care îi înaintează prin braţ, ajungându-i în inimă. În piept, în gât, în cap. Durerea dispare. O întunecime rece inundă creierul lui An, la fel ca valurile de afară, care leagănă uşor nava înainte şi înapoi, înainte şi înapoi. An simte drogul trăgându-l la fund, în oceanul întunecat. E suspendat. Nu-şi mai simte greutatea. Nu mai *tremură.* Nu mai *CLIPEŞTE.* Totul e liniştit, totul e întunecat. Calm. Uşor.

— Poţi să vorbeşti? se aude vocea bărbatului ca şi când ar fi în mintea lui An.

— D-da, răspunde An fără mare efort.

— Bine. Poţi să-mi spui Charlie. Cum te cheamă, amice?

An deschide ochii. Câmpul vizual îi este înceţoşat la margini, dar simţurile îi sunt ciudat de ascuţite. Îşi simte fiecare bucăţică din corp.

— Numele meu e An Liang, răspunde el.

— Ba nu. Cum te cheamă?

An vrea să-şi mişte capul, dar nu poate. Oare l-au imobilizat şi cu o centură trecută peste frunte? Sau oare e de la drog?

— Chang Liu, încearcă el din nou.

— Ba nu. Încă o minciună şi n-am să-ţi spun nimic despre Chiyoko. Promit.

An dă să vorbească, dar bărbatul îi acoperă gura cu una dintre mâinile lui mari:

— Vorbesc serios. Dacă mă mai minţi o dată, am terminat. Şi cu Chiyoko, şi cu tine. Înţelegi?

Întrucât e imobilizat şi nu poate încuviinţa din cap, deschide larg ochii: da, înţelege.

— Bravo, amice. Acum zi-mi, cum te cheamă?

— An Liu.

— Mai bine. Câţi ani ai?

— Şaptesprezece.

— De unde eşti?

— Din China.

— Nu mai spune. De unde din China?

— Din multe locuri. Ultima oară am stat în Xi'an.

— De ce ai fost la Stonehenge?

An simte o gâdilătură în ureche. De undeva de aproape se aude un scârţâit surd.

— Ca s-o ajut pe Chiyoko, spune el.

— Povesteşte-mi despre Chiyoko. Care era numele ei de familie?

— Takeda. Era Mu.

O pauză:

— Mu?

— Da.

— Ce e Mu?

— Nu ştiu sigur. Un popor vechi. Mai vechi decât toate.

An aude din nou scârţâituri. Îşi dă seama ce este. Un poligraf.

— Nu minte, spune bărbatul, însă nu lui An. Nu ştiu despre ce vorbeşte, dar nu minte.

An aude o voce foarte slabă într-o cască. Cineva urmăreşte ce se întâmplă şi îi dă instrucţiuni lui Charlie cel cu mâini mari şi frunte ridată.

— Ce mi-ai injectat? întreabă An.

— Un ser strict secret, amice. Dacă îţi spun mai multe, va trebui să te omor. Nu ţi-a venit rândul să pui întrebări. O să te las şi pe tine după ce îmi mai răspunzi la câteva, da?

— Da.

— Ce o ajutai pe Chiyoko să facă la Stonehenge?

— Să găsească Cheia Pământului.

— Ce e Cheia Pământului?

— O piesă din puzzle.

— Ce puzzle?

— Puzzle-ul Jocului Final.

— Ce e Jocul Final?

— Un joc pentru sfârşitul timpului.

— Şi tu îl joci?

— Da.

— Îl juca şi Chiyoko?

— Da.

— Ea era Mu?

— Da.

— Tu ce eşti?
— Shang.
— Ce e Shang?
— Shang e strămoşul poporului meu. Shang e poporul meu. Shang sunt eu. Eu sunt Shang. Urăsc Shang.
Charlie face o pauză şi notează ceva într-o agendă pe care An n-o vede.
— Ce face Cheia Pământului?
— Nu ştiu. Poate nimic.
— Mai sunt şi alte chei?
— Da. E una din cele trei.
— Cheia Pământului era la Stonehenge?
— Cred că da. Nu ştiu.
— Unde sunt celelalte două chei?
— Nu ştiu. Şi asta face parte din joc.
— Jocul Final.
— Da.
— Cine-l conduce?
Nu se poate abţine să nu pronunţe următoarele cuvinte:
— Ei. Creatorii Zeii. Au multe denumiri. Unul pe nume kepler 22b ne-a zis despre Jocul Final.
Serul, sau ce i-or fi injectat, îi gâdilă sinapsele din cortexul frontal. Orice ar fi, e un drog bun.
Charlie apropie o fotografie de faţa lui An. E a bărbatului din mesajul care a fost difuzat pe toate ecranele din lume – televizor, telefon mobil, tabletă, computer – după ce s-a schimbat Stonehenge-ul, după ce raza aceea de lumină a ţâşnit spre cer.
— L-ai mai văzut pe acest bărbat înainte?
— Nu. Aşteaptă. Poate.
— Poate?
— Da... da, l-am mai văzut. E o deghizare. Se poate să fie kepler 22b. Se poate să nu fie el – sau ea. Nu e o persoană.
Charlie îndepărtează fotografia şi îi arată una cu Stonehenge. Nu aşa cum era – neobişnuit, străvechi, misterios –, ci aşa cum e acum. Dezgropat şi modificat. Un turn straniu din piatră, sticlă şi metal, înalt de 100 de picioare[14], la poalele căruia sunt împrăştiate, ca nişte cuburi pentru copii, pietrele arhaice care se înălţau până de curând deasupra lui.

[14] Unitate de măsură pentru distanţă: 1 picior = 0,3048 metri (n.r.).

— Povesteşte-mi despre asta.

An face ochii mari. Amintirile lui de la Stonehenge se opresc înainte să se fi produs această schimbare.

— Nu ştiu despre asta. Pot să pun o întrebare?

— Tocmai ai pus una, dar da.

— Ăsta e Stonehenge?

— Da. Cum s-a întâmplat asta?

— Nu ştiu. Nu-mi aduc aminte.

Charlie se îndreaptă de spate:

— Mda, e normal. Ai fost împuşcat, îţi aminteşti?

— Nu.

— În cap. Ţi s-a zdruncinat rău creierul. Din fericire, ai o placă în cap. O placă metalică acoperită cu kevlar[15]. O precauţie excelentă.

— Da. Norocos. Pot să pun altă întrebare?

— Sigur.

— Ce s-a întâmplat acolo?

Charlie face o pauză şi ascultă vocea discretă din cască.

— Nu prea ştim, răspunde el în cele din urmă. Ce ştim sigur e c-ai fost împuşcat. Cu un glonţ de un tip special, pe care nu l-a văzut decât o mână de oameni până acum. Strângeai în mână capătul unei funii care ducea la cadavrul unui tânăr. La ce mai rămăsese din el. Explodase de la piept în sus. Mai erau intacte doar partea de jos a trunchiului şi picioarele.

An îşi aduce aminte. Era băiatul căruia îi pusese lesa cu bombă. Mai erau acolo olmecul şi cahokiana.

— Prietena ta, Chiyoko…

— Nu spune numele ei. Numele ei e numele meu acum.

Charlie îl priveşte cu asprime. Ochii lui sunt albaştri, apoi verzi, apoi roşii. E de la droguri, îşi spune An. Droguri bune.

— Chiyoko, accentuează Charlie numele, cu o satisfacţie care îl irită pe An, era chiar lângă tine. Una dintre pietre s-a prăbuşit peste ea când a ieşit la suprafaţă drăcia asta de sub Stonehenge. A strivit-o de la brâu în jos. A murit instantaneu. A trebuit s-o răzuim de pe pământ.

— Dar era lângă mine? întreabă An clipind. După ce am fost împuşcat?

— Da. Ea te-a împuşcat?

— Nu.

[15] Kevlarul este un material sintetic extrem de rezistent (n.tr.).

— Atunci cine?
— Nu ştiu. Mai erau doi.
— Ei aveau gloanţele din ceramică şi polimeri?
— Nu ştiu. Pistoalele erau albe, deci posibil.
— Cum îi cheamă?
— Sarah Alopay şi Jago Tlaloc, răspunde An, pronunţând cu greu aceste nume străine.
— Şi ei joacă jocul ăsta?
— Da.
— Pentru cine?
An clipeşte din nou:
— P-p-p-pentru seminţiile l-l-l-lor. Ea e cahokiană. El e olmec.
Capul shangului tresare. O durere proaspătă îi sfârâie în *medulla oblongata*[16]*.* Efectul drogului cel bun slăbeşte. Charlie întinde încă o foaie deasupra feţei lui An. Două imagini preluate de la camere de supraveghere.
— Ăştia doi?
An mijeşte ochii:
— D-d-da.
TREMURĂ.
— Bine.
Charlie şopteşte ceva neinteligibil într-un microfon.
Bip. Bip-bip. Bip. Bip-bip.
Monitorul cardiac. Celelalte detalii ale încăperii revin şi ele. An nu mai are câmpul vizual înceţoşat la margini şi simte că iese la suprafaţă din apa întunecată în care se adâncise. *TREMURĂTURILE* se întorc.
— Unde e Ch-Chi-Chiyoko?
— Nu pot să-ţi spun, amice.
— Pe nava asta?
— Nu pot să-ţi spun.
— P-p-p-pot s-o văd?
— Nu. De acum înainte nu mă mai ai decât pe mine. Pe nimeni altcineva. Doar tu şi cu mine.
— Ah.
Lui An i se smuceşte capul. Degetele i se agită.
— Ştii-ştii-ştii…
Se opreşte, renunţă, apoi şopteşte:
— Jocul, înţelegi…

[16] Bulbul rahidian (n.tr.).

— Ce să înţeleg?

— Toţi muriţi, răspunde An atât de încet, încât Charlie abia distinge.

— Ce? întreabă Charlie, plecând urechea spre el.

— Toţi muriţi, repetă An, încă şi mai încet.

Charlie se apleacă spre targă. Feţele lor sunt la mai puţin de cincizeci de centimetri una de alta. Charlie mijeşte ochii şi fruntea i se încruntă. Ochii lui An sunt închişi, iar gura îi e întredeschisă.

— „Toţi muriţi”? întreabă Charlie. Asta ai spu…

An muşcă tare. Din gura lui se aude un trosnet de plastic spart. Zgomotul acesta Charlie îl aude foarte bine. Apoi An expiră, şuierând ca un balon înţepat, şi un norişor de gaz portocaliu ţâşneşte dinspre dinţii săi chiar în faţa lui Charlie. Ochii lui Charlie se fac mari şi se umplu de lacrimi; nu mai poate să respire, simte că i-a luat foc faţa, că ochii au început să i se lichefieze, că plămânii i se strivesc, şi se prăbuşeşte peste pieptul lui An. Totul durează 4,56 de secunde, după care An deschide ochii.

— Da, spune el. T-t-t-toţi muriţi.

Şi scuipă un dinte fals, care a fost plin cu otravă. O otravă faţă de care s-a imunizat în ani de zile. Dintele cade clănţănind pe podea. Vocea din cască ţipă. Două secunde mai târziu sună alarma, propagându-se prin carena de metal a navei. Luminile se sting şi se aprinde un bec de urgenţă roşu.

Încăperea se înclină şi scârţâie. Se înclină şi scârţâie.

Sunt pe un vas.

Sunt pe un vas şi trebuie să cobor.

Viitorul e un joc.
Timpul e una dintre reguli.

Maccabee Adlai, Baitsakhan

HOTEL TIZEZE, ADDIS ABEBA, ETIOPIA



— Eu sunt, spune într-un microfon fără fir Maccabee Adlai, Jucătorul celei de-a opta seminţii.

Apoi vorbeşte într-o limbă pe care o înţeleg doar zece oameni din întreaga lume:

— *Kalla bhajat niboot scree.*

Cuvintele acestea nu au nicio traducere. Sunt din timpuri imemoriale, dar femeia ridată de la celălalt capăt al liniei înţelege.

— *Kalla bhajat niboot scree,* răspunde ea.

Şi astfel şi-au dovedit identitatea unul celuilalt.

— E o linie telefonică sigură? întreabă femeia.

— Cred că da. Dar ce contează. Sfârşitul e atât de aproape.

— Ar putea să te descopere ceilalţi.

— Să-i ia dracu’ pe ceilalţi. În plus, spune Maccabee, strângând în mână globul de sticlă din buzunar, i-aş vedea dacă ar veni după mine. Ascultă, Ekaterina – Maccabee întotdeauna i-a spus mamei lui pe numele mic, chiar şi când era copil –, am nevoie de ceva.

— Orice, Jucătorul meu.

— Am nevoie de o mână mecanică din titan. Chiar şi fără piele artificială.

— Cu fuziune neurologică?

— Numai dacă poţi s-o faci repede.

— Depinde de rană. O să-mi dau seama după ce o văd.

— Unde? Cât de repede?

Ekaterina se gândeşte:

— La Berlin. În două zile. Îţi trimit mâine o adresă.

— Bine. Ascultă, mâna nu e pentru mine.

— Bine.

— Nu e pentru mine, şi vreau să pui ceva în ea. Ceva ascuns.

— Bine.
— O să-ţi trimit specificaţiile şi codul prin botnetul[17] criptat M-N-V-opt-nouă.
— Bine.
— Repetă.
— M-N-V-opt-nouă.
— O să ajungă la tine în douăzeci de secunde după ce închid telefonul. Numele fişierului e: *batjocura cornului.*
— Am înţeles.
— Ne vedem la Berlin.
— Da, fiul meu, Jucătorul meu. *Kalla bhajat niboot scree.*
— *Kalla bhajat niboot scree.*
Maccabee închide. Se conectează la o aplicaţie fantomă pe telefonul lui şi apasă butonul „trimite”. *Batjocura cornului* a plecat. Apoi întoarce telefonul, îi scoate bateria şi o aruncă în coşul de gunoi de lângă biroul de recepţie al hotelului. Apucă telefonul cu ambele mâini şi, apropiindu-se de buticul cu suveniruri, îl rupe în două. Se duce la frigiderul cu răcoritoare şi deschide uşa. Frigul îl loveşte în faţă. Trage aerul în piept. E o senzaţie plăcută.
Bagă mâna adânc în frigider după două cutii de cola şi dă drumul la telefon, care alunecă ţăcănind printre grilaje. Plăteşte cele două cutii şi se întoarce în camera de hotel.
Baitsakhan stă pe marginea canapelei, cu spatele drept şi ochii închişi. Pansamentul care îi acoperă ciotul mâinii e pătat de sânge uscat. Mâna cealaltă e strânsă în pumn.
Maccabee închide uşa:
— Ţi-am adus o cola.
— Nu-mi place cola.
— Bineînţeles că nu-ţi place.
— Lui Jalair îi plăcea.
Mi-aş fi dorit să joc cu el, nu cu tine, se gândeşte Maccabee. Îşi desface cutia de cola, se aude un şuier scurt, bea o gură. Îi gâdilă limba şi gâtul. E delicioasă.
— Mergem la Berlin, Baits.
Baitsakhan îşi deschide ochii căprui-închis şi se uită la Maccabee:

---

[17] Un botnet este o reţea de calculatoare infectate cu un soft nociv, care comunică între ele prin intermediul Internetului şi care execută diferite sarcini stabilite de creatorul softului (n.tr.).

— Vântul nu mă poartă într-acolo, frate.
— Ba da.
— Ba nu. Trebuie să-l omorâm pe axumit.
— Ba nu trebuie.
— Ba trebuie.
Maccabee scoate globul din buzunar:
— N-are niciun rost. Hilal e aproape mort. N-o să plece nicăieri. În plus, dacă mergem după el, o să trebuiască să-i înfruntăm pe cei din seminţia lui, care sigur îl veghează în clipa asta. Ar fi sinucidere curată să ne întoarcem acolo acum. Mai bine aşteptăm. Poate moare şi ne scuteşte de un drum.
— Atunci pe cine? Pe harappică? Să-i răzbunăm pe Bat şi Bold?
Maccabee se apropie de Baitsakhan şi îl loveşte uşor peste ciot.
Nabateanul ştie că-l doare, însă donghul nu face decât să-şi sugă dinţii.
— E prea departe, Baits. Alţii sunt mult mai aproape – alţii care au Cheia Pământului. Alţii care joacă după reguli. Ţii minte ce ne-a arătat globul, nu?
— Da. Monumentul ăla de piatră. Şi pe fata aia, Sarah, care a pus mâna pe prima cheie. Da… ai dreptate.
Din tot ce-am auzit de la el până acuma, asta-i singura chestie care s-ar putea numi scuză, îşi spune Maccabee.
Baitsakhan încuviinţează:
— Trebuie să mergem după ei.
— Mă bucur că eşti de acord. Dar să facem lucrurile pe rând. Mai întâi, trebuie să-ţi reparăm mâna.
— Nu vreau s-o repar. N-am *nevoie* s-o repar.
Maccabee clatină din cap:
— Nu vrei să tragi din nou cu arcul? Să struneşti un cal şi să mânuieşti o sabie în acelaşi timp? Să-i iei viaţa harappicei cu două mâini în loc de una?
Baitsakhan înclină capul într-o parte:
— Lucrurile astea sunt imposibile.
— Ai auzit vreodată de neurofuziune? De proteze inteligente?
Baitsakhan îşi încreţeşte fruntea.
— Jur că tu şi seminţia ta sunteţi din alt secol, continuă nabateanul. Ce vreau să spun e că o să-ţi dăm o mână nouă, ca să zic aşa. Una *mai bună* decât aia pe care o aveai înainte.

Baitsakhan îşi ridică ciotul:

— Şi unde se întâmplă chestia asta magică?

Maccabee chicoteşte:

— La Berlin. În două zile.

— Bine. Şi apoi?

— Apoi folosim ăsta, spune Maccabee, ridicând globul pe care Baitsakhan nu-l poate atinge, ca să-i găsim pe cahokiană şi pe olmec şi să punem mâna pe Cheia Pământului.

Baitsakhan închide din nou ochii şi inspiră adânc:

— Vânăm.

— Da, frate. Vânăm.

— Se speculează în continuare pe marginea evenimentelor de la Stonehenge. A trecut aproape o săptămână de când localnicii au relatat că, înainte de zorii zilei, au văzut o rază de lumină care a ţâşnit spre cer, precedată de bubuituri puternice. Dat fiind trecutul misterios al străvechiului monument, lumea susţine că la originea acestor evenimente ar putea fi oricine: extratereştrii, agenţiile guvernamentale sau morlocii, un fel de troglodiţi care trăiesc sub pământ – da, aţi auzit bine. Dăm legătura lui Mills Power, corespondentul special Fox News, care se află în Amesbury, localitatea din apropiere, încă din ziua când s-au declanşat evenimentele. Mills?

— Bună, Stephanie.

— Poţi să ne spui ceva despre ce se întâmplă?

— Totul e foarte haotic. Orăşelul e plin de lume. Camioanele guvernamentale circulă încontinuu spre şi dinspre monument, iar cerul e survolat de o mulţime de elicoptere. O sursă anonimă mi-a transmis că trei drone de mare altitudine operate de CIA sau de MI6 supraveghează non-stop monumentul. Întreaga zonă a fost încercuită şi o echipă alcătuită din autorităţi britanice, franceze, germane şi americane au acoperit perimetrul monumentului cu un uriaş cort de circ.

— Deci nimeni nu poate vedea ce anume a cauzat această presupusă rază de lumină?

— Exact, Stephanie. Dar raza a fost cât se poate de reală. Fox News a obţinut patru înregistrări separate realizate cu smartphone-ul, după cum se poate vedea în imaginile următoare.

— Uau… e prima oară când o văd…

— Da. E uluitor. În această înregistrare se vede că raza pare să ţâşnească dintr-o zonă a Stonehenge-ului numită „Piatra călcâiului”. Dar detaliul cu adevărat *ciudat, Stephanie, e că toate cele patru telefoane au încetat să mai înregistreze în acelaşi moment, cu toate că posesorii lor au încercat să continue.*

— Stonehenge este – era – o atracţie turistică ieşită din comun, Mills. În afară de cei patru care au făcut înregistrările, a

mai apărut vreun martor ocular al evenimentului, cineva care să fi fost în preajma monumentului în clipele acelea?

— După cum am zis, totul e ascuns de ochii publicului – la propriu. Se zvoneşte că există persoane reţinute de autorităţi pe termen nedeterminat, şi că unele ar putea fi pe Distrugătorul Regal Neînfricatul, *care în prezent se află în Canalul Mânecii. Bineînţeles, purtătoarea de cuvânt a armatei n-a confirmat şi nici n-a infirmat aceste zvonuri, pe motiv că este o investigaţie în derulare. Când sunt întrebate ce anume investighează, răspunsul standard al autorităţilor este, citez: „evenimente neobişnuite în şi în jurul Stonehenge-ului". Asta-i tot. Ce ştim cu siguranţă e că orice s-ar fi întâmplat, nu vor ca lumea să afle.*

— Da, asta e... asta e evident. Mills, mulţumesc foarte mult. Te rog să ne ţii la curent pe măsură ce afli noutăţi.

— Cu siguranţă, Stephanie.

— În continuare pe Fox News, despre criza din Siria şi un reportaj tulburător despre impactul meteoritului căzut la Al Ain, în Emiratele Arabe Unite...

Aisling Kopp

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL JFK, HOLUL TERMINALULUI DE SOSIRI NR. 1, QUEENS, NEW YORK, STATELE UNITE



La sosire, Aisling Kopp a văzut prin hublou locul impactului – acea cicatrice neagră, de forma unui bol, din mijlocul oraşului, de zece ori mai înfiorătoare decât orice fotografie cu urmările atacului terorist din 2001.

Craterul s-a schimbat.

Nu că ar fi fost curăţat sau acoperit – asta va dura câteva decenii. Ce s-a schimbat e centrul craterului, chiar punctul impactului. Acum, în locul molozului şi al cenuşii, se află un punct alb.

Un cort. Precum acel care acoperă ce s-a întâmplat la Stonehenge. Ce i-au făcut cahokiana şi olmecul străvechiului monument celtic.

Unul dintre locurile seminţiei *ei.* Un străvechi centru de putere al celţilor.

Folosit. Izolat. Acoperit.

Corturile albe sunt un fel de semnale pentru Aisling. Guvernele sunt speriate, ignorante, ezitante. Dacă nu pot lămuri ce s-a întâmplat – meteoriţii, Stonehenge-ul –, vor acoperi ravagiile până îşi vor da seama despre ce e vorba.

Dar nu-şi vor da seama.

Câteva minute după ce avionul a trecut peste Queens, Aisling Kopp a mai văzut ceva. Ceva ce *voia* să vadă. Acolo, în Broad Channel, pe limba de pământ care leagă peninsula Rockaway de uscat. Casa bunicului. Vila vopsită în albastru-verzui de pe West 10th Road, care a rămas în picioare chiar şi după ce meteoritul a lovit câteva mile[18] mai la nord, omorând 4.416 oameni şi rănind încă de două ori pe atât. Ar fi fost şi mai rău dacă meteoritul n-ar fi aterizat într-un cimitir – cei deja morţi au

[18] Unitate de măsură pentru lungime: 1 milă = 1,60934 km (n.r.).

îndurat cea mai mare parte a forţei de impact.

Aisling încă e în viaţă. Iar casa ei încă e în picioare.

Dar Aisling nu ştie pentru cât timp. Oare cât va mai rezista Aeroportul JFK? Sau corturile albe ale autorităţilor? Sau orice altceva?

Evenimentul se apropie. Ştie când, dar nu unde. Dacă va lovi în Filipine, în Siberia, în Antarctica sau în Madagascar, atunci casa de lemn a bunicului va supravieţui. New Yorkul va supravieţui, Aeroportul JFK va supravieţui şi el.

Dar dacă Evenimentul va lovi undeva în Atlanticul de Nord, valurile uriaşe se vor izbi de coastă, măturând casele pe câteva mile. Iar dacă va lovi oraşul, atunci casa ei va lua foc în câteva secunde.

E convinsă că, oriunde va lovi, Evenimentul va fi un asteroid. Trebuie să fie. Asta a văzut în picturile rupestre de deasupra lacului Beluiso. Foc din cer. Moarte din cer, la fel cum viaţa şi conştiinţa au venit tot din cer. Un bulgăre uriaş de fier şi nichel, la fel de vechi precum Calea Lactee, care se va prăbuşi pe Pământ şi va schimba viaţa de pe planetă pentru câteva milenii. Un intrus cosmic de dimensiuni colosale. Un ucigaş.

Asta sunt keplerii. Ucigaşi.

Asta sunt şi eu. Teoretic.

Aisling aşteaptă la coada lungă şi lentă din faţa biroului de sosiri.

De ce nu i-a împuşcat pe olmec şi pe cahokiană când a avut ocazia? Poate ar fi reuşit să oprească totul. Poate că, pentru o clipă, a avut în mână şansa de a opri Jocul Final.

Poate.

Ar fi trebuit ca mai întâi să tragă şi abia apoi să pună întrebări.

A fost slabă.

„Trebuie să fii puternică în Jocul Final”, îi spunea Pop, încă dinainte să fie eligibilă. „Puternică în toate felurile.”

Va trebui să fiu mai puternică pentru a-l opri, îşi zice în sinea ei. *N-am să mai fiu slabă.*

— Următorul la treizeci şi unu, spune o femeie de origine indiană, îmbrăcată cu sacou maro, întrerupând gândurile apocaliptice ale lui Aisling.

Femeia are ochi zâmbitori, buze închise la culoare şi păr negru ca smoala.

— Mulţumesc, spune Aisling.

Îi zâmbeşte femeii şi se uită la oamenii din sala spaţioasă – veniţi din toate colţurile lumii, de toate formele, mărimile şi culorile, bogaţi şi săraci. Acesta e motivul pentru care i-a plăcut întotdeauna biroul de sosiri de la JFK. În aeroporturile din cele mai multe ţări predomină un anumit tip de persoană, dar nu şi aici. Aproape că i se face rău când se gândeşte că totul va dispărea. Că toţi aceşti oameni, cu vieţi atât de diferite, nu vor mai zâmbi, nu vor mai râde, nu vor mai aştepta, nu vor mai respira, nu vor mai trăi.

Oare când or să afle? se întreabă ea. *Când o să se întâmple? În clipa dinainte de sfârşit? Cu câteva ore înainte? Cu câteva săptămâni? Cu câteva luni? Mâine? Azi?*

Azi. Ar fi interesant. Foarte *interesant.*

Autorităţile vor avea nevoie de mult mai multe corturi albe.

Aisling ajunge la biroul 31. În faţa ei se află o singură persoană. O afro-americană atletică, într-o salopetă albastru-închis, cu ochelari de soare rotunzi.

— Următorul, spune ofiţerul din spatele biroului.

Afro-americana trece linia roşie trasată pe podea şi termină în 78 de secunde.

— Următorul, spune din nou ofiţerul.

Aisling se apropie, cu paşaportul pregătit. Ofiţerul e trecut de 60 de ani, are ochelari colţuroşi şi început de chelie. Probabil numără zilele până la pensie. Aisling îi întinde paşaportul. E uzat şi a fost ştampilat de zeci de ori, dar pentru Aisling e ca şi nou. L-a ridicat dintr-o căsuţă poştală de pe Via Fabriano din Milano, cu doar câteva ore înainte să pornească spre Aeroportul Malpensa. I–l trimisese bunicul prin curier cu 53 de ore înainte. Numele înscris în el e Deandra Belafonte Cooper, un nou nume fals. Deandra s-a născut în Cleveland. A vizitat Turcia, Insulele Bermude, Italia, Franţa, Polonia, Marea Britanie, Israel, Grecia şi Liban. Foarte umblată pentru o tânără de 20 de ani.

Da, 20 de ani. Dacă meteoriţii ar fi aterizat cu doar câteva săptămâni mai târziu, n-ar mai fi fost eligibilă pentru Jocul Final. Însă Aisling şi-a sărbătorit ziua de naştere cât a stat ascunsă în peştera aceea. Deşi „a sărbători” e un verb foarte generos pentru a desemna mâncatul de veveriţe la proţap şi băutul de apă rece de izvor. E drept că după masă s-a delectat cu nişte cubuleţe de zahăr şi cu câteva guri mici de whisky de Kentucky,

dar nu s-ar putea spune că a fost o petrecere.

— Aţi călătorit mult, spune ofiţerul, răsfoind paşaportul.

— Da, mi-am luat un an liber înainte de facultate. Care până la urmă s-a transformat în doi, spune Aisling, mutându-se de pe un picior pe altul.

— Mergeţi acasă?

— Da. În Breezy Point.

— Ah, sunteţi din partea locului.

— Da.

Ofiţerul trece paşaportul albastru prin scanner, apoi îl pune jos şi tastează ceva la computer. Are un aer plictisit, dar mulţumit – pensia se apropie –, însă apoi degetele i se opresc o clipă deasupra tastaturii. Mijeşte uşor ochii şi se îndreaptă de spate.

Continuă să tasteze.

Aisling stă la birou de 99 de secunde când ofiţerul îi spune:

— Domnişoară Cooper, vă rog să ieşiţi din rând. Va trebui să vorbiţi cu nişte colegi de-ai mei.

Aisling se preface îngrijorată:

— E ceva în neregulă cu paşaportul meu?

— Nu.

— Deci mi-l puteţi da înapoi?

— Mă tem că nu. Vă rog, spune el, întinzând o mână şi punând-o pe cealaltă pe tocul pistolului, mergeţi acolo.

Aisling deja îi vede cu coada ochiului. Doi bărbaţi, amândoi în uniforme militare, înarmaţi cu puşti M4 şi cu pistoale Colt, unul dintre ei cu un lup alsacian foarte mare gâfâind bucuros în lesă.

— Sunt arestată?

Ofiţerul îşi desface tocul, dar nu scoate pistolul. Aisling se întreabă dacă nu cumva acesta este cel mai palpitant moment din cariera lui de peste 20 de ani ca ofiţer aeroportuar.

— Domnişoară, n-am să vă rog încă o dată. Mergeţi să vorbiţi cu colegii mei.

Aisling ridică mâinile şi face ochii mari, umezindu-i uşor – aşa ar reacţiona Deandra Belafonte Cooper, non-Jucătoarea care a călătorit prin lumea întreagă. Ar fi speriată şi fragilă.

Se întoarce cu spatele la ofiţer şi porneşte şovăielnic către bărbaţii în uniformă. Dar cei doi soldaţi nu se lasă păcăliţi. Ba chiar fac jumătate de pas în spate. Câinele se ridică în picioare la comanda celui care îl ţine în lesă; ciuleşte urechile, îşi ridică

coada, iar părul de pe grumaz i se zbârleşte. Celălalt soldat îşi îndreaptă puşca şi spune:

— O să mergem încolo. O luaţi înainte. Fără scene. Şi trebuie să vă ţineţi mâinile la vedere.

Aisling se supune. Se întoarce, duce mâinile la spate, chiar sub rucsac, şi îşi împreunează degetele mari:

— Aşa e bine?

— Da. Mergeţi înainte. La capătul sălii e o cameră pe care scrie E-117. O să se deschidă când ajungeţi în faţa ei.

— Pot să pun o întrebare?

— Nu, domnişoară, nu puteţi. Acum mergeţi.

Aisling o ia din loc.

Şi se întreabă dacă o vor pune şi pe ea sub un cort alb.

— Tango Whisky Raze X, aici Hotel Lima, eşti pe recepţie?

— Tango Whisky Raze X, te recepţionăm.

— Hotel Lima confirmă identitatea Păsărilor de Noapte Unu şi Doi. Noapte bună. Repet, noapte bună. Terminat.

— Recepţionat, Hotel Lima. Noapte bună. Protocolul?

— Protocolul este Distrugerea Fantomei. Repet, Distrugerea Fantomei. Terminat.

— Recepţionat, Distrugerea Fantomei. Echipele Unu, Doi şi Trei sunt pe poziţii. Avem ochi?

— Da, ochii sunt conectaţi. Postul de observaţie patru-cinci-cinci Zulu.

— Recepţionat, postul de observaţie patru-cinci-cinci Zulu. Ne vedem de partea cealaltă.

— Recepţionat, Tango Whisky Raze X. Hotel Lima terminat.

Jago Tlaloc, Sarah Alopay

HOTEL CROWNE PLAZA, CAMERA 438, KENSINGTON, LONDRA



Televizorul a fost pornit toată ziua pe ştiri. Jago vorbeşte cu Renzo la telefon şi pune la punct detaliile călătoriei, în timp ce Sarah face bagajele – nu că ar avea multe bagaje. După ce termină cu Renzo, Jago recapitulează planul de fugă în caz că apare ceva neprevăzut; e un plan care foloseşte tunelurile de metrou şi de canalizare aflate în apropiere. Sarah îl ascultă, dar Jago îşi dă seama că nu e atentă. Mai mănâncă de la Burger King – de data asta, un mic dejun, savurând fiecare îmbucătură sărată şi plină de grăsime. Evenimentul se apropie. Zilele cu delicii de la fast-food sunt numărate.

Sarah meditează în cada de baie, străduindu-se să nu plângă pentru că l-a împuşcat pe Christopher sau pentru că a declanşat sfârşitul lumii, şi, în mod miraculos, reuşeşte. Jago face exerciţii în living: trei serii de câte 100 de flotări, trei serii de câte 250 de abdomene, trei serii de câte 500 de sărituri cu braţele desfăcute. După meditaţie, Sarah curăţă pistoalele din plastic şi ceramică. Habar n-are cine le-a făcut, dar sunt identice cu modelul SIG Pro 2022 din toate punctele de vedere, mai puţin materialul, culoarea, greutatea şi capacitatea încărcătorului. Când termină, pune unul pe noptiera ei, iar pe celălalt, pe noptiera lui Jago. Al lui şi al ei. Îi vine să spună că ar trebui să-şi graveze monogramele pe ele, dar nu-i arde de glumă. Fiecare pistol are un încărcător cu şaisprezece cartuşe, plus un cartuş suplimentar. Sarah a tras un singur glonţ, omorându-l pe Christopher şi rănindu-l pe An – sau poate l-a omorât şi pe el. Jago a tras unul care i-a zgâriat craniul lui Chiyoko. În afară de trupurile lor, acestea sunt singurele arme pe care le au. Dacă nu cumva Cheia Pământului poate fi considerată şi ea o armă, ceea ce e foarte probabil. E aşezată pe măsuţa rotundă de cafea. Mică şi aparent inocentă. Declanşatorul pentru sfârşitul lumii.

Televizorul e pornit pe BBC. Toată ziua aceleaşi lucruri. Meteoriţii, misterul de la Stonehenge, meteoriţii, misterul de la Stonehenge, meteoriţii, misterul de la Stonehenge. Şi câteva reportaje din Siria, Congo, Letonia şi Myanmar, plus economia globală în criză, bântuită de o nouă panică financiară care – Sarah şi Jago ştiu – e rezultatul Jocului Final. Dar gulerele albe de pe Wall Street nu ştiu asta. Nu încă, oricum.

Meteoriţii, misterul de la Stonehenge. Războaie, burse în cădere.

Ştirile.

— Nimic din toate astea n-o să mai conteze după Eveniment, spune Sarah în lumina slabă a serii.

— Ai dreptate. *Nada.*[19]

Urmează o pauză publicitară. O reclamă pentru un distribuitor auto.

— Sunt şi lucruri cărora n-o să le simt lipsa, spune cahokiana – poate că, până la urmă, îi arde de glumă.

Jago ar trebui să fie încântat că i-a revenit umorul. Dar olmecul rămâne cu privirea aţintită asupra televizorului:

— Nu ştiu ce să zic. Mie cred c-o să-mi lipsească tot.

Sarah se uită încruntată la Cheia Pământului. Ea a fost cea care a declanşat… Nu. A hotărât să nu se mai învinovăţească. N-a făcut decât să Joace. Nu ea a inventat regulile. Sarah stă pe marginea patului, cu braţele drepte şi cu mâinile sprijinite ferm pe saltea.

— Ce crezi c-o să fie, Jago?

— Nu ştiu. Ţii minte ce ne-a arătat kepler 22b? Imaginea Pământului…

— Ars. Întunecat. Cenuşiu, maro şi roşu.

— Sí.

— Urât…

— Poate o să fie o tehnologie extraterestră. Un *amigo*[20] al lui kepler apasă un buton de pe planeta lor şi – *bum!* – Pământul se face praf.

— Nu. Trebuie să fie ceva mai înfricoşător de atât. Mai… mai *spectaculos.*

Jago ia telecomanda şi opreşte televizorul.

— Nu ştiu ce o să se întâmple şi nici nu vreau să mă gândesc

---

[19] În spaniolă, în original: „Nimic” (n.tr.).

[20] În spaniolă, în original: „prieten” (n.tr.).

la asta acum.

Sarah se uită la el şi îi întinde o mână. Jago i-o strânge şi se aşază pe pat lângă ea, lovindu-şi uşor umărul de al ei.

— Nu vreau să fiu singură, Jago.

— N-o să fii, Alopay.

— Nu după ce s-a întâmplat la Stonehenge.

— N-o să fii, repetă olmecul, şi se întind amândoi pe spate. Plecăm mâine, cum am plănuit. O să găsim Cheia Cerului. O să continuăm să Jucăm.

— Mda, spune ea neconvingător. Bine.

Jago îi cuprinde capul în palme şi îl răsuceşte uşor spre el. O sărută.

— Putem să facem asta, Sarah. Putem s-o facem împreună.

— Taci, spune cahokiana, sărutându-l şi ea.

Îi simte diamantele de pe dinţi, le mângâie cu limba, îi muşcă buza de jos, îi simte mirosul respiraţiei.

Orice ca să uite.

Fac sex, după care tot restul serii Sarah nu mai spune nici „Cheia Pământului”, nici „Cheia Cerului”, nici „Jocul Final”, nici „Christopher”. Doar îl ţine în braţe pe Jago şi zâmbeşte, îl atinge şi zâmbeşte, îl mângâie şi zâmbeşte.

O ia somnul la 11:37 p.m.

Jago nu adoarme.

La ora 4:58 a.m., stă în capul oaselor pe pat. Nemişcat. Cu lumina stinsă. În stânga patului sunt două ferestre care dau spre o curte interioară îngustă. Jaluzelele sunt deschise, iar lumina din curte se strecoară pe geam. Jago vede destul de bine. Deja e îmbrăcat. La fel şi Sarah. Olmecul se uită la ea. Doarme. Respiră domol şi regulat.

Cahokiana.

Încearcă să-şi aducă aminte o poveste pe care i-a spus-o străbunicul lui, Xehalór Tlaloc. Era despre o luptă legendară între pământeni şi Zeii din Ceruri, care a avut loc cu sute de ani în urmă. O bătălie pe care pământenii au reuşit cumva s-o câştige, deşi, potrivit lui Xehalór, nici măcar nu aveau arme.

4:59.

Dacă el şi Sarah doresc să supravieţuiască, vor trebui să-i învingă încă o dată pe Oamenii din Ceruri. Dar cum au reuşit asta pământenii? Cum au putut nişte oameni cu suliţe, arcuri, săbii şi cuţite să învingă o armată a Creatorilor? Cum?

5:00.

Cum?

Jago simte un uşor curent de aer. Părul de pe ceafă i se zbârleşte şi întoarce imediat capul spre uşă. Dunga de lumină de sub uşă e neîntreruptă. Se uită la ea câteva secunde, după care dunga dispare.

Îşi ia pistolul de pe noptieră şi îi dă lui Sarah un ghiont cu cotul său osos. Cahokiana deschide ochii şi vrea să spună ceva, dar olmecul îi acoperă gura cu mâna. Ochii lui spun: *Vine cineva.*

Sarah coboară silenţios pe podea. Îşi ia pistolul şi îl armează în linişte. Se bagă sub pat, iar Jago face la fel.

— Jucător? şopteşte Sarah.

— Nu ştiu.

Apoi Jago îşi aduce aminte. Face semn cu bărbia spre mijlocul camerei. Cheia Pământului încă e pe măsuţa de cafea.

— Căcat! spune Sarah.

Înainte ca Jago s-o poată opri, cahokiana iese de sub pat şi dă să pornească spre măsuţă, dar în clipa următoare înlemneşte. Jago se uită dincolo de ea şi vede două funii negre bălăngănindu-se în faţa ferestrelor.

— *La joda!*[21] şopteşte olmecul.

Apoi uşa se izbeşte de perete. Patru bărbaţi în formaţie de atac dau buzna în living. Toţi sunt îmbrăcaţi în negru şi au căşti, ochelari cu infraroşii şi puşti sofisticate FN F2000. În aceeaşi clipă, se aude o bufnitură de afară şi geamurile se crapă. Doi bărbaţi coboară în rapel şi lovesc geamurile cu picioarele, proiectând în cameră o ploaie de cioburi. Bărbaţii aterizează pe podea, chiar în faţa lui Sarah. Cahokiana stă ghemuită, cu pistolul îndreptat spre unul dintre soldaţi. Ezită să tragă şi se urăşte pentru asta.

Dar simţurile încă îi sunt ascuţite şi observă că puştile au ataşate un dispozitiv ciudat în locul unde de obicei e montat lansatorul de grenade.

— Rămâi pe loc, îi spune cu accent britanic soldatul din faţa ei. Coboară pistolul.

— Unde-i celălalt? întreabă primul soldat din coloana care a dat buzna în living.

Unul dintre cei din spatele lui spune:

---

[21] În spaniolă, în original: „La dracu'!” (n.tr.).

— Pornesc vederea termică. Acolo…

Poc-poc!

Jago trage şi se rostogoleşte spre dreapta, îndepărtându-se de Sarah. Ambele gloanţe lovesc picioarele soldatului care şi-a pornit ochelarii cu vedere termică. Soldatul are armură pe tibii, dar olmecul a bănuit asta, aşa că a ţintit jos, iar gloanţele i-au străpuns gleznele, făcându-l să se prăbuşească urlând. Niciunul dintre colegii lui nu-i sare în ajutor, ci încep să tragă.

Dar nu cu gloanţe.

Cahokiana sare în picioare, ridicând genunchii la piept, aproape atingând tavanul cu capul. Două săgeţi scurte spintecă aerul de sub ea – *vâj-vâj!* –, izbindu-se de perete.

Vâj-vâj-vâj-vâj-vâj! Şi Jago a sărit în picioare. Înhaţă o veioză metalică de pe noptieră şi face câţiva paşi în faţă, eschivându-se, răsucindu-se şi parând săgeţile. Patru săgeţi îi străpung cămaşa, o a cincea îi spintecă părul, dar niciuna nu-i atinge pielea. O a şasea ricoşează din veioza de metal.

— Plasă! spune soldatul care a coborât primul pe funie, iar cel din spatele lui trage cu o armă care seamănă cu un mic lansator de grenade.

Un ghem întunecat se desface în aer, apropiindu-se de Sarah. Cahokiana trage de două ori, lovind două dintre bilele de metal care propulsează plasa, dar degeaba. Plasa vine spre ea.

Jago aruncă veioza spre Sarah, iar plasa se loveşte de ea, înfăşurându-se în jurul ei ca un pumn. Cahokiana se trânteşte la podea, deviind într-o parte lampa înfăşurată în plasă. Apoi amândoi Jucătorii se năpustesc în faţă, trăgând simultan şi contorsionându-şi corpurile ca să fie mai greu de nimerit cu săgeţile.

Imposibil de nimerit.

Jago trage spre soldaţii din faţa lui Sarah, spărgându-le ochelarii cu infraroşii, fără să-i omoare, iar cahokiana trage spre cei din faţa olmecului. Două dintre gloanţele ei nimeresc dispozitivele pentru săgeţi montate pe puşti, unul se opreşte într-o vestă antiglonţ, iar al patrulea nimereşte televizorul din capătul îndepărtat al camerei, care explodează într-o jerbă de scântei albastre, portocalii şi verzi. Soldaţii rămân pe poziţii.

— Treceţi pe muniţie letală! strigă unul dintre ei.

Jago se lasă în genunchi când primul soldat începe să tragă. Şase gloanţe de 5,56 x 45 de milimetri şuieră peste capul

olmecului, care în clipa următoare îl izbeşte pe soldat cu pistolul între picioare. Apoi trage de două ori înspre soldaţii din spatele acestuia, lovindu-l pe unul în mână şi pe celălalt în umăr. Jago smulge o grenadă din vesta soldatului pe care l-a lovit cu pistolul. După formă şi greutate, îşi dă seama că e o grenadă luminoasă.

În acelaşi timp, Sarah se apropie de cei doi soldaţi care au intrat pe fereastră. Unul dintre ei trage o rafală, de care cahokiana se fereşte sărind pe fereastra spartă.

Sarah înhaţă o funie cu o mână şi coboară şase picioare de-a lungul peretelui exterior, iar cu cealaltă mână îşi bagă pistolul în betelie. În timp ce alunecă, îşi înfăşoară capătul liber al funiei în jurul piciorului, după care întinde mâna, apucă a doua funie şi o înfăşoară în jurul celuilalt picior. Apoi îşi ia mâinile de pe funii şi se lasă pe spate. Coboară bărbia în piept şi îşi goleşte plămânii de aer, lovindu-se cu spatele de peretele clădirii. Simte că-i cade pistolul din betelie. Acum stă cu capul în jos, ca un acrobat de circ, funiile şi labele îndoite împiedicând-o să cadă cu capul în jos de la etajul trei. Aude pistolul izbindu-se de pământ, apoi duce mâinile în spatele gleznelor, înhaţă cele două funii şi se trage în sus până când tălpile îi ajung la doar câţiva inchi[22] de pervaz.

Jago a văzut-o pe Sarah sărind pe fereastră, dar nu-şi face griji pentru cahokiana iute ca fulgerul, aşa că închide ochii şi aruncă grenada luminoasă spre peretele din faţa lui.

Camera se umple de lumină şi bubuitura tulbură noaptea londoneză, revărsându-se pe stradă, amplificată de clădirile învecinate. Jago se ridică în picioare şi îl loveşte cu pistolul peste ceafă pe şeful soldaţilor care au dat buzna pe uşă. Soldatul se prăbuşeşte pe podea. Olmecul vede că acela pe care l-a împuşcat în glezne ridică puşca spre el, aşa că se ascunde imediat în spatele unui soldat orbit de lumină şi îl apucă de umeri, chiar în clipa când soldatul de la podea apasă pe trăgaci. Două rafale rapide. Dar toate gloanţele se opresc în vesta din kevlar a soldatului dintre ei. Jago sare într-o parte, împingându-l spre măsuţa metalică pe cel care i-a servit drept scut. Soldatul deja e inconştient de la impactul gloanţelor.

Cheia Pământului se rostogoleşte pe masă şi se opreşte chiar pe marginea ei, ca şi când n-ar vrea să cadă.

[22] Unitate de măsură pentru lungime: 1 inch = 0,0254 m. (n.tr.).

Jago dă să se întoarcă s-o ajute pe Sarah, dar vede un cuţit strălucind în norul de fum. Lama îi atinge mâna dreaptă, cea în care ţine pistolul, făcându-i o tăietură adâncă la încheietură. Olmecul scapă pistolul, care îi cade pe picior. Cuţitul se ridică brusc, trecând razant pe lângă bărbia lui Jago. Olmecul se lasă pe spate ca să-l evite, îndoindu-se atât de mult, încât e nevoit să-şi ducă mâinile în spate să nu cadă. O mână îi aterizează pe suprafaţa rece a măsuţei de cafea, iar cealaltă pe piciorul musculos al soldatului care a încasat douăsprezece gloanţe în spate. Jago simte cuţitul de vânătoare legat de coapsa lui. Îl scoate din teacă şi se ridică. Soldatul care l-a tăiat la mână iese din fum, gata de luptă.

Jago desface picioarele şi îşi acoperă gâtul cu mâna liberă. Soldatul se repede spre el, însă olmecul face un pas într-o parte, iar lama cuţitului îl atinge pe antebraţul stâng, despicându-i cămaşa, dar nu şi pielea.

Unghiul de atac îi permite lui Jago să-l împingă pe soldat într-o parte, după care aruncă cuţitul din mână, face un pas în faţă şi îl apucă de braţ, chiar deasupra cotului, înhăţându-i încheietura cu cealaltă mână. Îi împinge braţul cu putere într-o parte şi trage de încheietură în cealaltă direcţie, rupându-i articulaţia cotului. Soldatul urlă, iar Jago simte cum se slăbesc tendoanele soldatului, care scapă cuţitul din mână. Cuţitul cade cu mânerul greu spre podea, iar olmecul ridică un călcâi şi îl loveşte în plăsele, făcându-l să sară în sus, apoi dă drumul la încheietura soldatului şi înhaţă cuţitul în aer.

Dar în clipa următoare soldatul îl loveşte pe Jago cu capul în frunte, şi lovitura e dureroasă, mai ales că poartă cască.

Dacă durerea ar conta pentru Jago, ar fi fost o mişcare bună din partea soldatului.

Dar pentru Jago durerea nu contează.

Olmecul îl apucă de ceafă cu mâna stângă şi îi înfige cuţitul în gât. Simte sângele cald împroşcându-i degetele, apoi se trage într-o parte, lăsându-l pe soldat să-şi dea sfârşitul.

Cât a durat lupta, cei doi care au atacat-o pe Sarah îşi revin din şocul grenadei luminoase. Se uită unul la altul, după aceea, spre fereastră. Amândoi au văzut-o sărind. Pun mâna pe puşti şi se apropie de pervaz. Se uită în stânga şi în dreapta, răsucindu-şi armele, dar nu o văd. Apoi unul se uită în sus, iar celălalt, în jos.

Sarah aşteaptă. Atârnată în continuare cu capul în jos, se ridică brusc şi îl înhaţă de mânecă pe soldat. Îl smuceşte cu putere şi se lasă pe spate, trăgându-l după ea. Soldatul cade de la fereastră, iar ţipătul de groază îi e întrerupt de o bufnitură teribilă. Sarah se uită în sus, ştiind că al doilea soldat e la fereastră. Privirile li se încrucişează. Soldatul apasă cu putere pe trăgaci.

Poc-poc-poc-poc-poc! Dar rafala n-o atinge, pentru că Sarah încă se leagănă atârnată de funie, iar gloanţele se izbesc cu zgomote ascuţite, ca de petarde, de betonul şi metalul din curtea interioară. Soldatul o ia din nou la ţintă. Sarah ţine ochii deschişi. Şi Christopher a stat cu ochii deschişi. La fel va face şi ea.

Dar, în clipa următoare, soldatul se apleacă uşor în faţă şi cade de la fereastră, cu un cuţit înfipt până la plăsele în ceafă.

— Ai păţit ceva? strigă Jago din cameră, împietrit în poziţia din care a aruncat cuţitul.

— Nu!

— Mai e unul.

Jago se întoarce spre soldatul pe care l-a împuşcat în glezne.

— Strigătul cocoşului! Repet, Strigătul cocoşului!

Jago se lasă brusc pe podea, simţind că în cameră intră ceva care îl loveşte în cap pe soldat, din nefericire pentru el. Capul îi explodează instantaneu.

— Lunetist! strigă Sarah de afară.

— Vin imediat! răspunde Jago.

Sarah, care din nou atârnă cu capul în jos, e o ţintă uşoară, îndreaptă tălpile şi începe să coboare, funia frecându-i-se în jurul gleznelor şi de călcâie. Coboară cu mare viteză şi, chiar înainte să se izbească de pământ, îndoaie tălpile şi întinde mâinile în jos. Încetineşte. Atinge cimentul cu palmele. Îşi eliberează gleznele din strânsoarea funiilor şi sare în picioare din stând în mâini.

Acum e la adăpost de lunetist. În camera de deasupra, Jago detonează alte două grenade luminoase, care fac un zgomot asurzitor. Olmecul nu aude nimic în clipa când se ridică şi se aruncă în faţă, alunecând peste măsuţa de cafea şi înhăţând Cheia Pământului. Trei gloanţe se înfig în podea chiar în spatele lui. Se târăşte pe burtă, mai are doar câţiva metri. Următoarele trei gloanţe se înfig în măsuţa de cafea. Încă un metru. Un glonţ

îi vâjâie la doar câţiva centimetri de cap.

La dracu'!

Olmecul se ridică în picioare, strigă: „Prinde!” şi aruncă pe fereastră Cheia Pământului. Apoi sare după ea şi, în cădere, apucă o funie cu ambele mâini. Gloanţele lunetistului, care vin dinspre nord-nord-est, ciuruiesc peretele hotelului. Mâinile i se încing şi îi sângerează. Se răsuceşte, îşi sprijină picioarele de peretele exterior şi se opreşte. Lunetistul nu mai are unghi bun şi nu mai trage. Jago îşi trece funia pe sub fund şi coboară în rapel ultimii şase metri până jos.

— Prinde! îi strigă Sarah.

Jago se întoarce la timp să prindă puşca F2000 pe care i-o aruncă Sarah. O înhaţă cu mâinile însângerate. Nu-i pasă de durere. Îi place. Joacă.

Sarah se apleacă să ia cealaltă puşcă şi pistolul care i-a căzut din betelie, apoi apucă două grenade luminoase de la un soldat. Jago scoate cuţitul din gâtul celui pe care l-a omorât şi ia de la şoldul lui un spray şi un săculeţ cam cât o minge de baseball.

— Ce-i aia? întreabă Sarah, uitându-se la spray.

— Explozibil C4 pulverizabil, spune el aproape bucuros.

— Uau! N-am mai folosit niciodată aşa ceva. Tu?

— Bineînţeles.

— Iar în gentuţă sunt amorse?

Olmecul se uită în ea:

— *Sí.*

— Excelent! Acum hai să plecăm de aici.

Jago dă din cap:

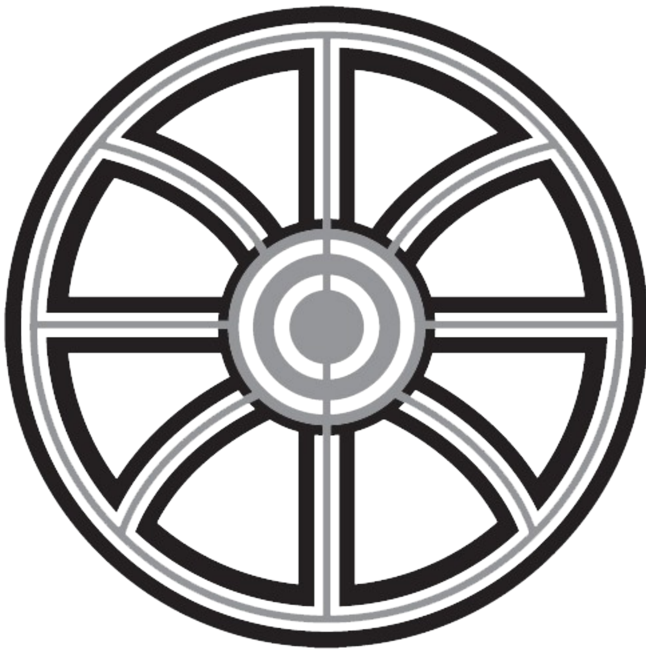
— Ai Cheia Pământului?

Sarah loveşte uşor o umflătură dintr-un buzunar cu fermoar.

— Bună aruncare, spune ea.

Şi o iau amândoi la fugă fără să mai spună vreun cuvânt.

După câteva secunde, Jago îi face semn cu mâna şi Sarah îl vede. E un tronson descoperit din reţeaua metroului londonez. Ajung acolo în 15,8 secunde, iar după alte 7,3 secunde se află deja în întunericul sigur al tunelurilor. În timp ce înaintează pe dibuite, imaginea lui Christopher se infiltrează în mintea lui Sarah – vede cum îi explodează capul, apoi trunchiul. Încearcă să alunge imaginea şi reuşeşte. Mişcarea, lupta şi Jucatul măcar sunt bune la ceva: o ajută să uite.


[23]

[23] http://eg2.co/202

Alice Ulapala

NAVA CMA CGM JULES VERNE, CABINĂ DE PASAGERI, DE LA DARWIN SPRE KUALA LUMPUR



Lui Alice nu-i plac paturile la fel de mult ca hamacurile, mai ales pe o navă, aşa că şi-a atârnat hamacul în cabina ei mică, legănându-se uşor în ritmul valurilor.

Aruncă un cuţit în aer, dându-i o mişcare de rotaţie, şi îl prinde cu o mână. Îl aruncă şi-l prinde. Îl aruncă şi-l prinde. O singură greşeală şi ar putea să-i intre în ochi, să i se înfigă în creier. Dar Alice nu dă greş.

Nu se gândeşte decât la cuţit. Şi la cum o să-l măcelărească pe Baitsakhan când o să dea de el.

Şi la frica de pe chipul Micuţei Alice. A văzut-o în vis de atâtea ori, încât i s-a întipărit în minte.

Micuţa Alice.

Ţipând.

Ce-i cu fetiţa asta pe care n-a întâlnit-o niciodată? De ce îi pasă de ea? De ce o visează?

Pentru că Shari e un om bun, de-aia. Şi eu sunt un om bun. Restul sunt nişte nemernici, aşa că la dracu' cu ei.

Îi sună telefonul prin satelit. Pune mâna pe el şi răspunde.

— Alo? Tu eşti, Tim? Da, da. Exact. Bine! Şi ai vorbit cu vărul Willey din K-L, da? Excelent. Îhî. Îhî. Nu, fără din alea. Doar cuţite. Nu, Tim, vorbesc serios! Îţi spun, n-am nevoie de pistoale. Doar mă ştii, sunt tradiţionalistă. Of, bine, fie. Ai şi tu dreptate. Toţi Jucătorii ăia nenorociţi probabil sunt înarmaţi până-n dinţi, adevărat. Dar să fie mici şi să aibă gloanţe cu vârful teşit. Da, da. Auzi, ai aflat ceva despre asteroid? Şi-a dat seama cineva unde o să lovească? Pentru că scumpa ta Alice nu vrea să fie prin apropiere când o să cadă. Mda, nici tu? Mă gândeam eu.

Aruncă din nou cuţitul, care se învârte de nouă ori, apoi îl

prinde între arătător şi degetul mare. Şi îl aruncă din nou.

— De Shari ai aflat ceva? Ah, zău? Şi când aveai de gând să-mi zici, ticălosule? Ar trebui să vin după tine şi să-ţi scot pistruii cu cuţitul. Ia zi, ce-ai aflat?

Prinde cuţitul de mâner şi se apleacă atât de mult într-o parte, încât se teme că o să se răstoarne, dar îşi păstrează echilibrul, întinzând un picior în cealaltă direcţie. Scrijeleşte un număr pe perete: 91–8166449301.

— Mersi, Tim. Să nu mori înainte de marea distrugere. O să fie un spectacol pe cinste. Da, pe curând, amice.

Închide telefonul, se întinde în hamac şi formează numărul lui Shari.

Se aude soneria de 12 ori, dar nu răspunde nimeni.

Sună din nou.

Se aude soneria de 12 ori, dar nu răspunde nimeni.

Sună din nou.

Se aude soneria de 12 ori, dar nu răspunde nimeni.

Sună încă o dată şi încă o dată şi va suna până va răspunde cineva.

Pentru că are să-i spună ceva important harappicei.

Ceva foarte important.

Shari Chopra şi liderii seminţiei harappice

SALA DE CEREMONII NOROCUL, GANGTOK, SIKKIM, INDIA



Sunt cu toţii aici.

Shari şi Jamal, Paru şi Ana, Char şi Chalgundi, Sera şi Pim, Pravheet şi Una, Samuel şi Yali, Peetee şi Julu, Varj şi Huma, Himat şi Hail, Chipper şi Ghala, Boort şi Helena, Jovinderpihainu, Ghar, Viralla, Gup, Brundini, Chem, ba chiar şi Quali, care o ţine la piept pe Jessica, fiica ei de trei săptămâni, înfăşată în scutece moi vopsite în turcoaz şi purpuriu.

Şi ceilalţi copii sunt acolo, peste 50, prea mulţi ca să fie numiţi, de la doi la 17 ani, între care şi Micuţa Alice. Se joacă şi au grijă unii de alţii în încăperea alăturată şi în grădina cu iarbă şi pietre, după cum li s-a cerut. Se află acolo 17 servitori, care au cu toţii şi rolul de gardieni, cărora li se adaugă alte 23 de persoane care au doar rolul de gardieni, înarmaţi şi discreţi, răspândiţi prin toată sala.

De mai bine de trei ore mănâncă şi beau sucuri, ceaiuri, cafea şi *lassi*[24] – harappicii nu beau alcool. În aer pluteşte un amestec de mirosuri – curry şi coriandru, linte şi pâine, curcumă, smântână şi ulei încins, lămâie, usturoi şi ceapă –, cărora li se adaugă izul greu al trupurilor transpirate, amestecat cu parfum de scorţişoară şi mirosul apei de trandafir date pe gât şi pe după urechi.

Vorbesc toţi odată.

Timp de trei ore, au fost respectuoşi, întrebându-se între ei cum o mai duc şi schimbând politeţuri, învăluiţi în familiaritatea rudelor apropiate.

Dar în urmă cu 16 minute au început să se certe.

— Jucătoarea Harappică nu poate sta deoparte, spune Peetee.

Are 44 de ani, e cel mai înalt din clanul lor şi o vreme a fost profesor de criptografie. Are ochi negri, adânciţi în orbite, cu o

[24] Iaurt de băut cu diferite mirodenii sau cu fructe (n.tr.).

expresie tristă, şi păr vopsit cu henna[25], ceea ce-i trădează vanitatea.

Gup, un fost Jucător de 53 de ani, burlac, care locuieşte la Colombo şi care a luptat împotriva tamililor numai pentru plăcerea violenţei, încuviinţează din cap cele spuse de Peetee:

— Mai ales acum, că Jocul Final e în plină desfăşurare. Ce rost are ca Jucătoarea noastră să se retragă? Ne aflăm într-un moment crucial: urmează dacă nu distrugerea totală, atunci, cu siguranţă, o schimbare radicală pentru umanitate. Va avea Evenimentul grijă de asta.

— Jucătoarea are motivele ei, spune Julu, una dintre mătuşile lui Shari.

Vorbeşte fără să-şi ridice privirea de la mâini, în care ţine de obicei un şirag de mătănii purpurii.

— Motive? pufnesc deodată câţiva dintre ei. *Motive?*

— Ce motiv ar putea avea? întreabă o voce tunătoare de femeie din capătul îndepărtat al mesei. Vreau să ştiu. Mie îmi face impresia că a fugit în clipa când a văzut curgând prima picătură de sânge.

Vocea e a Helenei, o fostă Jucătoare de 64 de ani – a doua cea mai preţuită Jucătoare din ultimii 208 ani. E mică, îndesată, robustă şi încă agilă.

— Un *deget?* Mi-aş fi dat un deget, un plămân şi un picior înainte să mă întorc acasă. Mi-aş fi dat un braţ, limba şi auzul! Ba nu, aş fi dat *tot! Nu* m-aş fi întors acasă decât moartă!

Boort, care e căsătorit cu ea de 46 de ani – ceremonia a avut loc la miezul nopţii, în ziua când Helena a depăşit vârsta eligibilităţii –, întinde mâna şi o bate uşor pe braţ:

— Uşor, Helena.

— *Aand mai kha!* strigă ea, îndepărtând mâna lui Boort ca să poată arăta cu degetul spre Shari.

— *Fata* asta s-a dat bătută! A renunţat! N-a omorât nici măcar un om în perioada de antrenament! A făcut mari eforturi să scape de obligaţia asta străveche. Eforturi mai mari decât atunci când a Jucat. Eu am omorât treizeci de oameni înainte să devin neeligibilă. Dar ea? Nu! E prea *bună* pentru moarte. Închipuiţi-vă! Şi e o Jucătoare în Jocul Final. O Jucătoare care se întâmplă să fie şi *mamă.* Vă vine să credeţi? În ea ne-am pus toate

[25] Henna este un arbust tropical din ale cărui frunze se prepară o vopsea roşcat-maronie (n.tr.).

speranţele. O fată fără coloană vertebrală, care dă bir cu fugiţii.

În sală s-a făcut linişte, căci vorbele Helenei au fost ca o rafală de gloanţe, şi toată lumea s-a adăpostit, încă nefiind pregătită să scoată capul. Dar Shari nici măcar nu clipeşte. Stă cu spatele drept şi ascultă. S-a uitat pe rând la toţi cei care au luat cuvântul, aşa că acum se uită la Helena. Privirea ei e calmă şi sigură. Deşi fosta Jucătoare e mânioasă, Helena o iubeşte, pentru că sunt rude. Îi iubeşte pe toţi cei din sală.

Helena se zbârleşte când vede privirea lui Shari, pentru că o interpretează ca pe o sfidare:

— Nu te holba aşa la mine! îi strigă Helena.

Shari înclină capul într-o parte, ca şi când şi-ar cere scuze, dar nu spune nimic. Privirea ei trece dincolo de fosta Jucătoare, spre camera copiilor, unde, printre picioarele zbuciumate ale acestora, zăreşte o clipă pantalonii roz ai Micuţei Alice. Jamal îi strânge genunchiul pe sub masă, la fel cum ar fi făcut dacă ar fi fost singuri în grădina lor, privind apusul.

— Helena, s-ar putea să ai dreptate, dar n-are niciun rost s-o compari pe Shari Chopra cu tine sau cu oricare alt Jucător.

E vocea lui Jovinderpihainu, fost Jucător şi cel mai în vârstă din toată seminţia. Are 94 de ani şi mintea la fel de ageră ca la 44, ba chiar ca la 24. E scund şi slab, în veşmintele lui portocalii, iar pielea îi e ridată ca o stofă şifonată.

— Shari alege o cale diferită, continuă bătrânul. Întotdeauna a făcut aşa. Nu trebuie s-o punem la îndoială.

— Dar eu o *pun* la îndoială, Jov! insistă Helena.

Aşa îi spun toţi cei strânşi aici, cu excepţia copiilor, care îi spun Fericitule. Cei mici îi adoră zâmbetul, deşi nu mai are aproape niciun dinte, iar ultimele şuviţe de păr cărunt i se zbârlesc în toate direcţiile. Însă în ultima vreme nu prea mai zâmbeşte, nu de când a început Jocul Final. Iar copiii se întreabă de ce.

Jov ridică o mână, un semn familiar şi foarte clar că a ascultat destul:

— Mai spun o dată şi gata: nu e vorba despre tine, Helena.

Şi fosta Jucătoare îşi încrucişează braţele pe piept. Boort îi şopteşte la ureche câteva vorbe de mângâiere, dar ea pare să nu-l asculte.

— Poate ar fi bine să-l întrebăm pe tatăl lui Shari, nu? continuă Jov. Paru, ce ai de spus? Fiica ta a ales o cale

neobişnuită de a juca. Ne poţi da vreo lămurire?

Paru îşi drege glasul:

— E drept că fata mea nu este o ucigaşă înnăscută. Poate că şi eu, dacă aş fi fost ales Jucător în trecut, aş fi urmat o cale asemănătoare. Dar deşi Shari nu e cea mai însetată de sânge dintre noi – e întrerupt de chicoteli din sală –, de un lucru sunt sigur. Shari e sufletul cel mai plin de compasiune din această încăpere – şi, cu tot respectul, Jov, te-am pus şi pe tine la socoteală.

Jov încuviinţează uşor din cap.

Paru inspiră adânc, plimbându-şi privirea pe chipul tuturor celor care îl privesc:

— Compasiunea poate să nu pară o armă valoroasă în Jocul Final. Nu e tare ca pumnul, nici ascuţită ca sabia, nici iute ca glonţul. Nu merge direct la ţintă să-şi omoare victima. Nu e letală, dar poate să fie cumplită. De asta sunt sigur. Dacă Shari supravieţuieşte şi reuşeşte cumva să câştige, o să ne fie mai bine. Noua lume a oamenilor va avea nevoie de compasiune la fel de mult ca de inventivitate şi viclenie. Sau poate chiar mai mult, dacă acest Pământ binecuvântat va fi atât de devastat pe cât ne aşteptăm. Ia întrebaţi-vă, dragii mei, dacă după Jocul Final harappicii vor fi cei care vor moşteni Pământul, aţi prefera să avem drept campion un criminal nemilos, sau pe cineva care a ajuns să-şi stăpânească frica şi şi-a descoperit inima? N-aţi prefera pe cineva care îşi poate învăţa discipolii căile compasiunii, nu pe ale pumnului?

— Mulţumesc, Paru, spune Jov. Ai vorbit cu înţelepciune. Mă întreb, totuşi…

— Însă – îl întrerupe o voce blândă, dar limpede – cum va reuşi ea să câştige dacă e aici, cu noi, şi nu umblă prin lume după Cheia Cerului?

A vorbit Pravheet – un bărbat de 59 de ani, cu un aer tineresc –, poate cel mai respectat dintre harappici, poate chiar mai mult decât Jov. A fost Jucător în timpul unui fals început al Jocului Final, unul dintre doar cele trei din întreaga istorie. Infamul Joc al Abisului pus la cale de seminţia Zero în 1972. Cel pe care l-a demascat el însuşi, dar nu înainte să răpună patru Jucători din celelalte seminţii. Tot Pravheet a fost cel care, după Jocul Abisului, a distrus de unul singur o bandă de profani exaltaţi, care îşi spuneau „seminţia Zero”. Şi lucrul cel mai important,

Pravheet e cel care, după ce n-a mai fost eligibil, a jurat să nu mai omoare niciodată. A fost ascet timp de 23 de ani, după care a luat-o pe Una de soţie şi a întemeiat o familie. Cât a stat în singurătate, a studiat viaţa clarvăzătorilor din vechime, descifrând textele secrete ale harappicilor şi ale lui Buddha, pe care seminţia lor le-a păzit timp de milenii.

— Pravheet are dreptate să întrebe, spune Jov. Cred că a sosit timpul s-o ascultăm şi pe Jucătoare.

Şi ochii tuturor se întorc spre Shari Chopra. Jamal o ia de mână şi se îndreaptă de spate, ca şi când s-ar pregăti de un măcel.

— Înţelepţilor, începe ea cu glas limpede. Nu trebuie să căutăm Cheia Cerului.

Şi în jurul ei izbucnesc imediat voci furioase. Shari nu distinge decât frânturi care le exprimă confuzia, furia şi exasperarea.

— Dar e Jocul Final… Ce-i cu blasfemia asta… să nu căutăm Cheia Cerului… să pierdem… O să pierdem… Ne condamnă pe toţi… Totul e pierdut şi întunericul se apropie… Ce vrea să spună… E nebună… Se dă bătută… Poate că ştie… nu, nu, nu… Cum poate copila asta să fie Jucătoare?

— AJUNGE! strigă Jov.

Până şi copiii gălăgioşi din camera alăturată îşi încetează joaca.

— Te rog, Jucătoare, continuă bătrânul, întinzând mâna spre Shari, cu palma în sus. Explică-ne.

— Nu trebuie să căutăm Cheia Cerului, pentru că deja o avem.

Vorbele ei au asupra adunării un efect opus celor dinainte. Obiecţiile zgomotoase sunt înlocuite de o tăcere uimită.

În cele din urmă, Chipper spune:

— Deja o avem?

Shari coboară privirea:

— Da, unchiule.

— Unde e? Când ai pus mâna pe ea? Nu se poate s-o fi găsit înaintea Cheii Pământului, spune Helena pe un ton acuzator.

— Într-un sens, am găsit-o, mătuşă.

— Ce spui, Jucătoare? intervine din nou Pravheet. Te rog, vorbeşte clar.

— Cheia Cerului e Micuţa mea Alice.

Toţi cei din sală tac brusc, în afară de Una şi Ghala, care scâncesc uşor. Paru întreabă cu glas tremurător:

— D-dar cum poţi fi s-sigură?

— A fost indiciul pe care l-am primit de la kepler. Şi mi-a spus-o şi Micuţa Alice, în felul ei. A tot avut nişte vise. La fel şi eu.

— Dar de ce ar face Creatorii una ca asta? întreabă Chipper. E imoral să amesteci un copil în joc.

— Keplerii *sunt* imorali, unchiule, spune Shari pe un ton înţelegător. Jocul Final e imoral. Sau mai degrabă… amoral.

Mulţi rămân cu gura căscată.

Peste jumătate din cei strânşi în sală cred că keplerii se află la un nivel mai înalt decât zeii. La urma urmelor, zeii sunt copiii Lor, iar oamenii, la rândul lor, sunt copiii zeilor. Keplerii sunt zeii zeilor şi, pentru mulţi dintre cei de faţă, sunt ireproşabili.

— N-am de gând să ascult o asemenea erezie! pufneşte Gup.

Se ridică brusc de pe scaun şi iese din sală. Gup cel irascibil şi fără minte. Nu-l urmează nimeni.

— Nu vreau să stârnesc dispute, înţelepţilor, dar cert e că dintre noi toţi numai eu am cunoscut un kepler. La ceva timp după întâlnirea cu acesta şi după ce m-am gândit la indiciul pe care mi l-a dat, am ajuns la concluzia că acel kepler pe care l-am cunoscut eu era… detaşat. În cel mai bun caz. A venit să anunţe începutul Jocului Final şi venirea Marii Extincţii, şi a vorbit ca şi când ar fi recitat un fel de poveste care deja s-a întâmplat. Să nu mă înţelegeţi greşit, fizic vorbind, a fost minunat, deosebit de tot ce-am trăit până acum, şi avea capacităţi cu mult peste tot ce ştim noi. Dar, în ciuda acestei puteri, mesajul lui a sunat cam aşa: „Aproape toţi oamenii şi toate animalele vor muri, iar voi doisprezece veţi lupta ca să stabiliţi cine nu va muri. Succes.” Ca un copil care smulge aripile unui fluture. Nu e niciun pic de nobleţe în asta.

Jucătoarea face o pauză. Se aşteaptă la o nouă rundă de întrebări. Dar de data asta ceilalţi harappici nu spun nimic. Aşa că Shari continuă:

— Cât despre ceilalţi Jucători, se împart în două tabere: cei care ar trebui să câştige şi cei care n-ar trebui. Cel puţin jumătate dintre ei erau monştri perverşi, otrăviţi de propria lor vanitate, de faptul că se numără printre cei mai periculoşi oameni de pe Pământ. Ceilalţi erau diferiţi, mai conştienţi de sine, poate chiar capabili şi de alte sentimente în afară de pofta de a ucide. Aş spune că mai puţin de jumătate dintre ei ar merita să câştige. În scurta noastră întâlnire, doar doi s-au

distins – şi, din păcate, n-am fost una dintre ei. Primul a fost axumitul, un băiat cu piele întunecată şi ţinută princiară, cu ochi de un albastru intens, care ne-a rugat să ne punem laolaltă cunoaşterea şi să lucrăm împreună în speranţa că vom putea scăpa Pământul de o suferinţă inutilă. Cealaltă a fost Jucătoarea koori, o tânără băştinaşă din Australia, care mi-a salvat viaţa în Chengdu. Dar cei mai mulţi Jucători erau... pur şi simplu oameni. Oameni mânaţi de un scop pe care – la fel ca noi – nu-l înţeleg în totalitate.

Încă o pauză. Shari se uită la copiii din camera alăturată. Câţiva dintre cei mai mari şi-au încetat joaca şi stau în prag, ascultând-o.

— Helena, continuă ea, ai zis că nu sunt o ucigaşă înnăscută, şi recunosc că nu sunt. Dar să ştii că am omorât, şi voi mai omorî dacă o va cere Jocul Final. Dar n-o să-mi facă plăcere. Înţelegi?

Helena pufneşte zgomotos, dar Shari n-o ia în seamă:

— N-am să omor pe cineva care este o persoană umană adevărată. Băiatul pe care l-am omorât era un monstru. Am rupt un scaun, am luat un picior şi i l-am înfipt în inimă.

Shari se ridică în picioare şi se uită la feţele din jur, privindu-i în ochi cu un zâmbet trist pe buze. Îşi dă seama că mulţi înţeleg. Mai ales Jov, Paru, Una, Pravheet, Ana şi Chem. În cele din urmă, privirea ei se opreşte asupra lui Jamal. Soţul ei o strânge cu putere de mână. Fără să-şi ia ochii de la el, Shari continuă pe un ton calm:

— Nu vă spun de crima mea ca să mă laud, ci ca să vă demonstrez că am să lupt pentru seminţia mea. Am luptat pentru voi şi am să lupt în continuare, mai ales pentru Micuţa Alice. Ea *este* Cheia Cerului. Sunt sigură de asta şi nu va mai dura mult până vor afla şi ceilalţi. Vor veni după ea. Noi toţi, iniţiaţii seminţiei noastre, trebuie s-o protejăm.

— Vrei să spui că *tu* trebuie să o protejezi, Jucătoareo, spune Helena, cu o amărăciune disperată în glas.

Shari se uită cu drag la ea:

— Nu, mătuşă. *Noi* toţi. Cu tot respectul, vă rog să mă ascultaţi. M-am gândit mult la asta. Keplerul a spus clar că nu există reguli în Jocul Final. Eu sunt Jucătoarea, iar Evenimentul vine în mai puţin de nouăzeci de zile, poate şi mai devreme dacă vrea keplerul. Trebuie să ne pregătim. În cazul în care

keplerii au… – Shari îşi caută cuvintele – imoralitatea, cinismul de a face dintr-un copil, *unul dintre copiii noştri,* o piesă a Marelui Joc, atunci cred că putem face orice dorim. Propun să mergem în Valea Vieţii Eterne şi să luăm Cheia Cerului cu noi. Ne ducem seminţia acolo. Fortăreaţa străveche de acolo e una dintre cele mai solide din întreaga lume. Să-i lăsăm pe ceilalţi să Joace cum vor – să vâneze, să omoare şi să-şi spună: „Sunt cel mai bun, sunt cel mai bun, sunt cel mai bun”. În schimb, noi o să aşteptăm. Vom aştepta să vină la noi cu Cheia Pământului şi să se izbească de zidurile noastre, şi astfel vom pune mâna pe Cheia Pământului. O voi lua şi o voi pune laolaltă cu Cheia Cerului, pentru următoarea etapă din joc. Dar am nevoie de voi şi vă vreau alături de mine. *Noi* suntem harappicii şi *noi* o să ne apărăm neamul. *Noi* o să ne salvăm seminţia. *Noi.*

Ia loc. În sală domneşte liniştea. Nu mai fac zgomot decât copiii foarte mici care încă se mai joacă în încăperea alăturată. Micuţa Alice se strecoară printre mâinile şi picioarele verilor ei şi spune:

— Mi-ai spus numele, mamă?

Ochii lui Shari se umezesc:

— Da, *meri jaan.* Vino să stai cu noi.

Micuţa Alice, care e precoce şi mult mai sigură pe mişcările şi vorbele ei decât un copil obişnuit de doi ani, se apropie ţopăind de mama şi tatăl ei, fără să ia în seamă privirile aţintite asupra ei. În timp ce fetiţa se urcă în poala lui Jamal, Jov spune:

— Am să mă gândesc la vorbele tale, Shari. Dar aş vrea să stau mai mult de vorbă cu tine, împreună cu Helena, Paru, Pravheet şi Jamal. Vreau să fiu sigur că e adevărat ce spui despre Cheia Cerului.

Shari înclină capul:

— Da, Jovinderpihainu.

Şi în timp ce toată lumea din sală se gândeşte la ce le-a spus Shari, servitoarea ei intră în sală, aplecată în semn de respect, şi spune cu glas tremurător:

— Doamnă Chopra, vă rog să mă iertaţi, dar am un mesaj extrem de urgent.

Shari întinde mâna:

— Vino, Sara. Îndreaptă-te şi nu-ţi fie teamă. Ce s-a întâmplat?

Sara se îndreaptă de spate şi se apropie şovăielnic, târând

tălpile pe podea. Îi întinde o bucată de hârtie, iar Shari o ia şi o citeşte.

— E de la Jucătoarea koori, spune ea. M-a găsit. Ne-a găsit.

Tace câteva clipe.

— Ce spune? întreabă Paru.

Shari îi arată biletul lui Jamal, care se ridică în picioare şi o duce pe Micuţa Alice înapoi în camera de joacă, şoptindu-i la ureche glume care o fac să chicotească şi să-şi lipească faţa de gâtul lui. Zidul de adolescenţi din uşă se dă la o parte pentru ei, iar tatăl şi fiica dispar în spatele lor. Adolescenţii îşi reiau poziţiile şi se uită ţintă la Shari.

Când e sigură că soţul şi fiica ei n-o mai pot auzi, Jucătoarea spune:

— Biletul zice aşa: „Fii foarte atentă. Micuţa ta Alice e în pericol. În mare pericol. Ceilalţi or să vină după ea. Nu ştiu de ce, dar am văzut pericolul – Străbunii mi-au arătat-o în vise. Am să încerc să-i opresc pe ceilalţi. Keplerii mi-au oferit un mijloc să fac asta. Ai grijă de ea. Ai grijă de tine până la sfârşit. Fie ca dintre toţi Jucătorii să rămânem doar noi două şi abia atunci să trebuiască să ne luptăm. Două Jucătoare bune. A ta, Marea A.”

Jov bate din palme, şi bătaia lui pare un gest uriaş care îndepărtează o pătură de nori.

Nu mai e nevoie de nicio confirmare.

Întrunirea 893 a Consiliului Suprem al seminţiei harappice a luat sfârşit.

Membrii consiliului trebuie să ia o decizie.

Trebuie să Joace.

Vor lupta.

Împreună.

An Liu

LA BORDUL NAVEI BRITANICE NEÎNFRICATUL, DISTRUGĂTOR DE TIP 45, CANALUL MÂNECII, 50.124, -0.673



Soldatul care l-a interogat pe An încă e prăbuşit peste pieptul lui. E tăcut *CLIPEŞTE* tăcut *CLIPEŞTE* nemişcat şi mort. An trebuie să-şi desfacă *tremurăclipeşteclipeşteclipeşte* legăturile şi să clipeşteclipeşte o ia din loc.

Închide ochii clipeşte închide ochii şi o vede. Îşi aminteşte mirosul *tremură* părului ei şi gustul gurii ei *CLIPEŞTE* parfumate, ca al unui *clipeşteclipeşteclipeşte* ceai ceremonial.

CHIYOKOCHIYOKOCHIYOKOCHIYOKOTAKEDA

CHIYOKOTAKEDA

CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA CHIYOKO TAKEDA

Ticurile i se domolesc suficient cât *tremurătremură* suficient cât să…

An îşi strecoară mâna stângă între şold şi *clipeşteclipeşte* marginea tărgii metalice. Se răsuceşte în aşa fel încât baza degetului mare să fie lipită de metalul rece. Apoi An se lasă cu toată greutatea pe deget, până aude *clipeşteCHIYOKOclipeşte* până aude un trosnet. Degetul se dislocă din încheietură, rămânând atârnat de mână ca o bucată de cauciuc. Durerea e *clipeşte* înfiorătoare, dar lui An nu-i pasă. Trage de mână, scoţând-o din legătură, şi îl împinge pe Charlie cu umărul, iar acesta cade pe podea cu o bufnitură. An îşi desface cureaua de la mâna dreaptă, iar apoi îşi apucă degetul dislocat şi îl împinge la loc în încheietură. E umflat, dureros şi învineţit.

Dar e funcţional.

Dincolo de uşă se aude o alarmă asurzitoare. Îşi scoate legătura de la cap şi se ridică. Craniul îi e inundat de durere, ca şi când ar fi un burete care absoarbe apă. Durerea pulsează, umplându-i urechile şi împingându-i globii oculari.

Rana de la glonţ. Charlie i-a spus că a suferit o comoţie cerebrală.

Trebuie să ignore durerea.

An se uită la el. Poartă un tricou şi pantaloni cu şnur, ambele din material aspru – e îmbrăcat ca un prizonier sau ca un pacient psihiatric. Îşi desface *clipeşteCHIYOKOTAKEDAclipeşte* îşi desface legăturile de la glezne cu ambele mâini, se dă jos de pe targă şi se aşază în genunchi lângă Charlie. Îl pipăie *clipeşte* să vadă dacă nu cumva găseşte ceva util. Dă peste o trusă de pânză care pare să conţină *clipeşteclipeşte* să conţină seringi. În ele s-ar putea să fie drogul minune, cel care i-a limpezit mintea. Şi care l-a făcut să spună adevărul. Atât de mult adevăr. Speră ca rămăşiţele drogului care încă se află în organismul lui să-i păstreze ticurile la un nivel minim. Ca să poată *clipeşteclipeşte* ca să poată evada.

An îi dă jos tunica lui Charlie şi o îmbracă. Îl mai pipăie o dată şi dă peste un pistol, într-un toc prins la subsuoară. Un Glock 17. Militari *clipeşte* militari proşti şi îngâmfaţi. Să intri cu o armă într-o încăpere *clipeşteclipeşteTREMURĂ* cu un Jucător din Jocul Final. E ca şi când te-ai împuşca singur.

Scoate arma din toc. Îi desface siguranţa. Închide strâns ochii. Luptă cu durerea *clipeşte* durerea *TREMURĂ* durerea *clipeşte* şi cu imaginea lui…

CHIYOKOCHIYOKOCHIYOKOTAKEDA.

Chiyoko Takeda cea strivită şi moartă.

Acum, numele ei e numele lui.

În el.

Al lui.

An aude un scârţâit. *TREMURĂ.* Şi nu e de la nava care pluteşte pe valuri. *Clipeşte.* Ridică privirea.

Roata de pe uşa ovală se roteşte.

— Chiyoko, spune el.

Inspiră şi expiră, inspiră şi expiră.

— Chiyoko.

Furtuna dinăuntrul lui *clipeşteclipeşte* se mai domoleşte un pic.

E timpul să plece.

An suflecă mânecile de la haina lui Charlie şi se pregăteşte. Roata de pe uşă se opreşte şi se deschide spre înăuntru. Doi bărbaţi apar în prag, cu puştile pregătite. *Poc-poc!* An trage cu

Glock-ul, împuşcându-i pe soldaţi în plină figură, chiar între ochi. Amândoi cad la podea, unul peste altul.

An o ia din loc. *TREMURĂclipeşteTREMURĂ.* Se mişcă repede.

Cu uşa deschisă, alarma se aude mai tare. Sunetul năvăleşte pe culoare, izbindu-se de pereţii de metal, şi îi intensifică durerea, dar nu-i pasă. Probabil că, dintre toţi Jucătorii, An suportă durerea cel mai bine.

Se apropie de cei doi soldaţi. *TREMURĂCLIPEŞTE.* Se apleacă, şi îi percheziţionează. Puştile sunt prinse sub cadavrele lor. An aude voci pe coridor. Bărbaţi furioşi, speriaţi şi nerăbdători. Sunt la cel puţin 10 metri distanţă. Se apropie cu grijă. Simte vibraţia motoarelor sub tălpile goale. Încearcă să ghicească în ce direcţie e pupa.

Stânga.

Într-acolo o să meargă. Spre partea din spate a navei. Şi o să vadă ce o să facă mai departe. Vocile se apropie.

CHIYOKOTAKEDA. Ia două grenade M67 de la unul dintre soldaţii morţi şi îl pipăie frenetic, sperând să mai găsească astfel de mici bombe asupra lui, dar nu mai are *TREMURĂ* nu mai are niciuna. An bagă pistolul în betelia pantalonilor şi se ridică în picioare, cu câte o grenadă în fiecare mână. Le scoate cuiele cu dinţii, fără să dea drumul la siguranţe, se urcă pe trupurile celor doi şi aşteaptă.

CHIYOKOCHIYOKO.

„Tu joci pentru moarte, i-a spus ea. Eu joc pentru viaţă."

TREMURĂclipeşteclipeşteTREMURĂ.

De ce? se întreabă el cu disperare. *De ce a trebuit să fie luată de lângă mine?*

CLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTE.

Îşi muşcă atât de tare buza, încât îi dă sângele.

— Chiyoko… spune el calm.

Vocile sunt şi mai aproape. Începe să distingă cuvinte: „înarmat şi periculos." „Trageţi fără avertisment." „Omorâţi-l."

An zâmbeşte. Aude tălpile de cauciuc ale bocancilor scârţâind pe podea.

Eu joc pentru moarte.

Dă drumul la siguranţa uneia dintre grenade. Ştie exact cât *CLIPEŞTE* cât timp are. Patru secunde. Aşteaptă 1,2 secunde înainte s-o arunce pe uşă.

An se ascunde după perete, îşi astupă urechile cu degetele,

ţinând grenada lipită de obraz, şi îşi încleştează maxilarele, fără să ia în seamă durerea din cap.

Nu închide ochii.

TREMURĂTREMURĂ.

Sfera metalică de 400 de grame, cu diametrul de 6 centimetri, se arcuieşte silenţios în aer. Când începe să coboare, patru soldaţi iau poziţia de atac. Nici măcar n-o văd. Imediat ce grenada aterizează pe podea, le explodează la picioare.

Unda de şoc se propagă prin pereţii navei. Bubuitura e asurzitoare. An îşi scoate degetele din urechi. Pune a doua grenadă în mâna dreaptă, şi scoate *clipeşteTREMURĂTREMURĂclipeşte* scoate pistolul. Aude zgomote noi.

Ţipătul unui bărbat. *Clipeşte.* Şuierul unei conducte. *Clipeşte.* Alarma urlă în continuare, dar mai slab, deoarece explozia i-a diminuat sensibilitatea auditivă.

Clipeşte.

An îşi agită mâna prin faţa uşii, aşteptându-se să fie împuşcată. Dar nu se întâmplă nimic. Aruncă o privire. *TremurăCLIPEŞTEtremură.* Se uită în dreapta, unde a explodat grenada, apoi în stânga *clipeşteclipeşte* apoi din nou în dreapta. Vede doi soldaţi morţi şi încă unul sub ei, cu braţul smuls, gemând şi mişcându-se uşor. Deasupra lor şuieră o ţeavă din care iese un jet alb.

CHIYOKO.

An iese pe coridor, întinde mâna şi trage.

Soldatul nu mai geme.

Un pic de violenţă întotdeauna limpezeşte capul.

Un pic de moarte.

Porneşte spre pupă. Podeaua de metal e rece. Nava se leagănă. Aerul e cald şi se încălzeşte şi mai mult de la abur. Coridorul are uşi închise pe ambele laturi şi, după 5 metri, coteşte la dreapta. Din faţă se aud alte zgomote. Paşi, pocnete şi clinchete de obiecte metalice. Soldaţi, dar fără voci de data asta. Cei de mai înainte erau amatori. Cei care vin acum, nu.

Sunt *clipeşteclipeşte* sunt din Forţele Speciale.

An parcurge repede opt paşi, picioarele lui goale nefăcând niciun zgomot, şi se opreşte unde coridorul face dreapta. *ClipeşteCHIYOKOtremurăCLIPEŞTE.* An bănuieşte că soldaţii s-au oprit după colţ. Îl aşteaptă.

CLIPEŞTETREMURĂ.

Luminile se sting.

E întuneric beznă. Au stins luminile pentru că ei au ochelari cu infraroşii, iar el n-are. Dar nu contează.

CLIPEŞTETREMURĂCLIPEŞTECLIPEŞTE.

An eliberează siguranţa grenadei. Aşteaptă o secundă şi o aruncă cu putere, astfel încât ricoşează din perete şi se izbeşte de podea, apropiindu-se în salturi de soldaţii forţelor speciale.

— GRENADĂ! strigă cineva, şi se aud focuri de armă.

Soldaţii încearcă să tragă în ea, gloanţele ricoşând în pereţii metalici cu ţiuituri stridente. An se aruncă în spate, în direcţia de unde a venit, acoperindu-şi urechile înainte să se audă a doua explozie.

Explozia aceasta e şi mai puternică decât prima. An îşi scoate degetele din urechi mai devreme ca ecoul bubuiturii să se stingă. Trebuie s-o ia din loc. Mai are probabil vreo trei minute la dispoziţie înainte să piardă avantajul elementului surpriză. An ştie că, după aceste trei minute, nu se vor mai strădui să-l prindă, ci vor încerca să-l împiedice să fugă, vor face în aşa fel încât să-i fie imposibil *clipeşte* imposibil *clipeşte* imposibil să scape de pe navă, fie şi sărind peste bord, ceea ce, eufemistic vorbind, n-ar fi cazul ideal.

CLIPEŞTEtremurătremurăCHIYOKOclipeşte.

E timpul s-o ia din loc.

Ridică pistolul şi se strecoară după colţ, alergând repede, trăgând la nimereală în întuneric.

Douăsprezece focuri. După zgomot, trei se înfig în carne. Înspre el nu trage nimeni. Aleargă 5,4 metri şi se aruncă la podea cu un picior înainte, ca un mijlocaş care încearcă să ia mingea unui atacant. Întinde mâna şi bâjbâie în beznă. Dă peste un cap. Doar un cap.

CLIPEŞTECLIPEŞTETREMURĂ.

Întunericul din faţa lui e mai spaţios, fumul grenadei ridicându-se tot mai mult. An bănuieşte că tocmai a intrat în hangarul navei.

Se aude un geamăt. Dar şi un hârşâit.

An pune mâna pe capul de care s-a lovit *clipeşte* şi *clipeşte* şi *clipeşte* şi smulge de pe el ochelarii cu infraroşii. Când şi-i pune la ochi, An îşi dă seama că are capul *clipeştetremurăclipeşte* bandajat. Curelele îi strâng *clipeşteclipeşteclipeşte* îi strâng

clipeşteclipeşteclipeşte pielea umflată, trăgând de copcile proaspete de pe frunte şi din creştet. Face o grimasă şi îşi suprimă un geamăt de durere. Are ochelarii pe faţă, dar nu merg.

— Cine are infraroşii? şopteşte o voce îndepărtată, vorbele amplificându-se în hangar.

Deci nu e singur.

— Îi pornesc imediat, răspunde o a doua voce, de data asta mai aproape. Hai ODATĂ!

Vocea e la mică distanţă de el şi, după o clipă, An *TREMURĂclipeşteTREMURĂ* vede aprinzându-se lumina verzuie de la ochelarii soldatului. E la doar trei metri.

— Îl văd! pufneşte soldatul.

Dar nu trage. Probabil şi-a pierdut puşca la explozie. Lumina difuză îi conturează faţă – barba zbârlită, dinţii strânşi –, iar An se lasă pe burtă, ridică pistolul şi trage.

Bărbatul cade peste el. Mort. Un cuţit loveşte podeaua chiar lângă urechea lui An.

CLIPEŞTECLIPEŞTEtremurăCLIPEŞTEtremură.

Cât pe ce!

An dă soldatul la o parte de pe umărul lui, îşi pipăie din nou *clipeşte* ochelarii şi găseşte butonul.

Camera se colorează în verde.

Într-adevăr, se află în hangar.

Din capătul îndepărtat al încăperii ţâşneşte un glonţ care îl ratează pe An cu mai puţin de un metru. Shangul zăreşte un bărbat *clipeşteclipeşte* un bărbat masiv cu puşca la umăr. N-are ochelari. Trage la nimereală, înspre locul de unde se aude zgomot. An ridică pistolul, ţinteşte cu grijă şi trage un singur glonţ. Proiectilul străpunge mâna cu care soldatul ţine ţeava puştii şi i se înfige în craniu, deasupra ochiului drept, culcându-l la pământ.

An smulge cuţitul din mâna soldatului mort şi îl priveşte cu atenţie. *Clipeşteclipeşte.* Are o lamă dreaptă de 30 de centimetri, cu un singur tăiş, fără zimţi. Tremură. Seamănă mai degrabă cu o sabie scurtă decât cu un cuţit militar. Probabil era posesiunea cea mai de preţ a soldatului, arma lui preferată. Semnătura lui.

Nu mai e.

CLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTETREMURĂTREMURĂCLIPEŞTE.

An sare în picioare şi o ia la fugă şoptind: „Chiyoko Takeda, Chiyoko Takeda, Chiyoko Takeda”. Pentru orice eventualitate, înaintează în linie şerpuitoare, dar nu se aude nicio împuşcătură. I se pare *clipeşteclipeşte* i se pare ciudat. E o navă mare, probabil un distrugător de tip 45, şi, chiar dacă ar avea un echipaj redus, tot ar trebui să se afle la bord cam vreo 100 de oameni. După numărătoarea lui, a omorât doar 17 soldaţi. Ceea ce înseamnă că vor mai veni şi alţii.

Sau poate restul echipajului nu ştie de An. Nu ştiu ce se întâmplă sub punte. Poate că An e un secret.

Shangul se strecoară pe după un vehicul blindat şi printre doi paleţi cu încărcătura *clipeştetremurătremurăclipeşteclipeşte* înfăşurată în folie de plastic şi plasă de nailon. Trei metri mai încolo e o uşă deschisă şi o scară care urcă.

Un distrugător de tip 45 are *clipeşte* are *clipeşte* un eliport. Pe care aşteaptă poate un Merlin Mk1 sau un Lynx Mk8.

An a făcut 278 de ore de zbor într-un simulator Merlin şi 944 într-un simulator Lynx. Şi a zburat 28 de ore cu un elicopter adevărat.

Porneşte către uşă.

Clipeşte, clipeşte, clipeşte, clipeşte, clipeşte.

Ajunge la scara îngustă şi urcă.

O punte intermediară.

Urcă.

A doua punte.

Urcă.

A treia punte.

Aerul devine mai rece şi simte *clipeşteclipeşteclipeşte* dulceaţa sărată a mării şi, lucru cel mai bun *TREMURĂ* lucru cel mai bun *TREMURĂ* lucru cel mai bun, huruitul de la rotoarele unui elicopter care accelerează.

Mulţumesc, forţe speciale.

CLIPEŞTECLIPEŞTE.

An e la câteva trepte de uşa care duce la heliport. E deschisă. Simte cum accelerează motoarele navei, ca şi când carena de metal, armamentul şi aparatele electronice ar fi neliniştite. Simte curentul de aer generat de motoarele elicopterelor şi strânge mai bine haina lui Charlie. Vede luna plină, cerul limpede, stelele strălucitoare şi nemărginirea pustie de dincolo de ele.

ClipeşteTREMURĂclipeşte.

Lui Chiyoko i-ar fi plăcut priveliştea asta, îşi spune An. *Ar fi văzut frumuseţea acolo unde eu n-o văd.* Îşi dă jos ochelarii, curelele lor smulgându-i bandajul şi rupând câteva copci. Trebuie să ajungă la elicopter.

Aruncă o privire peste ultima *CLIPEŞTE* ultima treaptă şi vede un Lynx Mk8, aşa cum spera. Carlinga e chiar în faţa lui, iar dincolo de ea se vede pupa navei, apoi întunecimea mării. Zăreşte luminiţe pâlpâitoare în depărtare. Un oraş. Se uită la cer. Vede Cassiopeia la câteva grade deasupra orizontului. Se întreabă dacă *TREMURĂCLIPEŞTETREMURĂ* keplerii îl urmăresc în clipa asta, se întreabă dacă se bucură.

CLIPEŞTETREMURĂCLIPEŞTE.

Ar vrea să-i omoare pe toţi, pentru ce i-au făcut lui Chiyoko.

Să facă totul pulbere pentru totdeauna.

Totul.

CLIPEŞTETREMURĂCLIPEŞTETREMURĂTREMURĂCLIPEŞTE.

An se apropie de uşă. Luminile elicopterului sunt stinse. Pilotul urmează să decoleze *clipeşte* să decoleze *clipeşte* să decoleze fără lumini.

Acum ori niciodată.

Elicopterul are ataşată o mitralieră cu calibru de 20 de milimetri îndreptată chiar spre bucata de punte goală pe care An trebuie s-o traverseze. Speră ca piloţii din elicopter să nu încalce toate protocoalele şi să înceapă să tragă cât încă sunt pe punte.

An o ia la fugă, trăgând cu pistolul în carlingă, dar gloanţele ricoşează şi se lovesc de rotoare.

Când ajunge la doi metri, nu mai trage, păstrând trei gloanţe în încărcător. Elicopterul se ridică uşor de pe punte. An ajunge la uşa laterală chiar în clipa când se închide. Trage un foc. Copilotul se prăbuşeşte pe platforma pentru încărcătură şi casca îi cade de pe capul explodat. An expiră, sare şi urcă în elicopter. *TREMURĂ.* Pilotul se răsuceşte în scaun, ducând un pistol Browning peste umăr, dar An trage ultimele două cartuşe şi pilotul cade într-o parte.

CLIPEŞTECLIPEŞTE.

Elicopterul se înclină spre stânga, întrucât pilotul mort a căzut peste manşă.

An aruncă pistolul şi sare peste o cutie lungă de metal din

zona pentru încărcătură, aterizând pe scaunul copilotului.

Are un sentiment ciudat când trece peste cutie.

Un sentiment de calm şi pace.

Apasă nişte butoane, dezactivând comenzile pilotului, şi pune mâna pe manşa copilotului.

Dintr-odată, reflectoarele navei luminează puntea.

CLIPEŞTETREMURĂCLIPEŞTETREMURĂ.

— Iaaaaaaaaaaaaaaaa! urlă An, încercând să-şi domolească ticurile.

Abia îşi aude vocea în hărmălaia elicopterului.

Doisprezece marinari, toţi cu arme de calibru mic, se împrăştie sub reflectoare şi încep să tragă.

CLIPEŞTETREMURĂCLIPEŞTE.

Trasoarele luminează noaptea cu arcuri multicolore. An zâmbeşte. Au ajuns prea târziu.

Ridică elicopterul 10 metri deasupra punţii şi, zburând cu spatele în direcţia nord-nord-est, se îndepărtează 87 de metri de pupă în 2,2 secunde. Porneşte armele şi, rugându-se ca rachetele Sea Skua să fie armate, trage.

Clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte clipeşteclipeşteclipeşteclipeşteclipeşte…

Rachetele ţâşnesc şi puntea navei explodează în jerbe portocalii, negre şi albe, iar An întoarce elicopterul cu 180 de grade, accelerează şi atinge viteza de 170 de noduri[26] pe oră în 4,6 secunde. Nava arde şi explodează în urma lui, şi An e liber, e liber. Până să decoleze avioanele de luptă, e liber.

Tremură, clipeşte.

Zboară cu mare viteză spre nord-vest, la doar câţiva metri deasupra mării ca să evite radarul, apropiindu-se de luminile pâlpâitoare.

Tremură, clipeşte.

E liber.

Clipeşte.

Liber.

[26] Unitate de măsură pentru viteză utilizată iniţial în marină, dar preluată şi de aviaţie: 1 nod = 1,852 km/h (n.r.).

Şi îţi voi spune şi ce stă scris despre mândria FARAONULUI. MOISE a făcut cum i-a poruncit Dumnezeu, şi şi-a transformat toiagul în şarpe; iar FARAONUL le-a poruncit vrăjitorilor şi magicienilor să facă la fel cu toiegele lor. Şi aceştia şi-au transformat toiegele în şerpi care, prin puterea magiei, au şerpuit în faţa lui MOISE şi a lui AARON, în faţa FARAONULUI şi a nobililor din Egipt. Şi toiagul lui MOISE a înghiţit toiegele magicienilor, pentru că acei şarlatani făcuseră vrăji pentru ochii oamenilor. Căci ce se săvârşeşte prin cuvântul lui Dumnezeu depăşeşte toată magia omenească. Şi nimeni nu poate spune că ar fi rău cel care e călăuzit şi îndrumat de Sfântul Duh şi care crede din toată inima şi fără delăsare.[27]

[27] Fragment din *Gloria Regilor (Kebra Nagast),* scriere din secolul al XIV-lea care relatează originea împăraţilor etiopieni. (n.tr.).

Hilal ibn Isa al-Salt, Eben ibn Mohammed al-Julan

BISERICA LEGĂMÂNTULUI, REGATUL AXUM, NORDUL ETIOPIEI



Mulţi etiopieni, eritreeni, somalezi, djiboutieni şi sudanezi cred că Chivotul Legământului este păstrat într-o clădire cubică din beton în oraşul etiopian Axum, aproape de graniţa cu Eritreea. Clădirea, care se află în spatele unui gard înalt de fier şi are o cupolă mică în stil islamic, se numeşte Capela Chivotului de la Biserica Sfânta Maria din Sion. E păzită de un singur gardian. Poate fi văzută de oricine şi toată lumea ştie ce se află înăuntru.

Dar toată lumea se înşală.

Eben ibn Mohammed al-Julan nici măcar nu ştie ce se află în capelă. Nu că n-ar avea autoritatea de a afla, ci pur şi simplu nu-i pasă.

Pentru că ştie unde se află de fapt Chivotul.

Toţi iniţiaţii din seminţia axumită ştiu de milenii. Întrucât Creatorii i-au proclamat Păstrătorii Chivotului.

Sunt păstrătorii lui din anul fatidic 597 î.Ch., când babilonienii au distrus Ierusalimul, dărâmând Templul lui Solomon. S-a întâmplat în toiul nopţii, în a treizecea zi a lunii Shebat. Nabucodonosor al II-lea, care era o încarnare a lui Ea cel Decăzut, şi hoarda lui invadatoare se aflau la mai puţin de două mile de Templu. Pe măsură ce aceştia înaintau, Ebenezer Abinadab şi alţi trei Păstrători au învelit Chivotul într-o ţesătură albastră, l-au apucat de mânerele din lemn de salcâm şi l-au ridicat. Cântărea 358,13 livre[28], cât a cântărit dintotdeauna, de când Moise şi Aaron l-au construit, iar Creatorul care i-a vorbit lui Moise pe Muntele Sinai a pus legământul înăuntru.

Ebenezer şi Păstrătorii au ieşit din templu, au pus Chivotul într-un car cu coviltir tras de un bou negru ca smoala, cu coarnele aurite, şi au pornit spre est, traversând deşertul. Au

[28] Unitate de măsură pentru greutate: 1 livră = 0,4535 kg (n.r.).

trecut peste Muntele Sinai şi au ajuns în Raithu[29], unde au sacrificat boul, i-au sărat carnea, să aibă ce mânca, şi au pus Chivotul pe o corabie de lemn, cu care au pornit spre sud, pe Marea Roşie. Au coborât Chivotul pe uscat la Ghalib. Aceşti patru bărbaţi, cu capetele plecate şi spinările puternice, ale căror mâini nu au atins nicio clipă Chivotul, ci doar mânerele lui de lemn (dacă l-ar fi atins, pedeapsa ar fi fost o moartea subită), au mers pe jos multe mile şi multe săptămâni. Nu mergeau decât noaptea şi evitau orice contact cu oamenii.

Evitau lumea din bunătate şi din respect pentru viaţă.

Pentru că orice om – bărbat sau femeie, prunc sau bătrân – care ar fi văzut acest mic convoi sacru, alcătuit din cei mai venerabili călători, ar fi orbit pe loc şi şi-ar fi pierdut minţile. De-a lungul celor 136 de zile ale călătoriei lor, Ebenezer a văzut şapte oameni primind această pedeapsă şi a consemnat toţi morţii în însemnările sale, fiecare moarte fiind mai îngrozitoare decât cealaltă.

În cele din urmă, Ebenezer şi însoţitorii lui au ajuns la destinaţie, în nordul Etiopiei de astăzi. Au pus Chivotul pe un piedestal gros din lemn de cedru, au ridicat un tabernacul[30] în jurul lui, ferindu-l de ochii lumii, după care s-au întâlnit cu membrii cei mai venerabili ai seminţiei. Cu Frăţia Neprihănită a axumiţilor, alcătuită din toţi foştii Jucători în viaţă, plus Jucătorul desemnat la acea vreme, un băiat de 14 ani pe nume Haba Shiloh Galead.

Templele subterane deja erau construite, deşi încă nu fuseseră transformate în biserici – Creatorii se îngrijiseră de construirea lor când seminţia axumită fusese aleasă pentru Jocul Final, cu mii de ani în urmă –, iar Chivotul a fost dus nouă niveluri sub pământ, în cea mai adâncă şi mai sigură încăpere.

Această încăpere este Kodesh Hakodashim.

După ce Chivotul a fost aşezat acolo, intrarea în Kodesh Hakodashim a fost astupată de însuşi Haba cu bolovani, pământ şi pietre strălucitoare, astfel încât în ultimii 2.600 de ani singura cale de acces a fost un tunel foarte îngust, prin care nu se poate înainta decât târâş.

Şi exact asta face acum Eben ibn Mohammed al-Julan. Se

---

[29] Vechiul nume al oraşului egiptean El-Tor (n.tr.).

[30] Cort portativ, susţinut de stâlpi din lemn, care servea ca sanctuar la vechii evrei (n.tr.).

târăşte spre Chivot cu coatele sale aspre, prin tunelul bătătorit.

Se duce să facă un lucru pe care nu l-a mai făcut nimeni în toată istoria. Se gândeşte la Hilal în timp ce înaintează. Jucătorului nu i s-a mai administrat morfină şi a început să meargă şi să vorbească, deşi vorbitul îi pricinuieşte mari dureri. Eben l-a lăsat în camera lui, aşezat pe un scaun, uitându-se într-o oglindă. Rănile lui Hilal i-au provocat o formă ciudată de vanitate. Acesta este noul Hilal. În ciuda frumuseţii sale de netăgăduit, nu era niciodată vanitos înainte să fie mutilat. Dar acum nu se poate abţine să nu se uite în oglindă, şi e fascinat mai ales de ochiul său roşu şi de pupila albă.

— Lumea se vede altfel prin ochiul meu, i-a spus Hilal chiar înainte ca Eben să plece.

Vocea Jucătorului era răguşită, ca şi când ar fi avut gâtlejul plin de cenuşă.

— Cum adică? l-a întrebat Eben.

— Pare mai… întunecată.

— *Este* mai întunecată, Jucătorul meu.

— Da, ai dreptate.

În cele din urmă, Hilal şi-a luat privirea de la reflexia lui în oglindă, aţintindu-şi ochiul roşu asupra lui Eben:

— Când pot Juca din nou, Maestre?

Eben a renunţat să-i mai ceară lui Hilal să nu-i mai spună „Maestre”.

Obiceiurile vechi se schimbă greu.

— În curând. Ai avut dreptate în legătură cu Evenimentul. Putea fi prevenit. În plus, keplerii s-au amestecat în desfăşurarea jocului.

— Nu aveau voie s-o facă, i-a răspuns Hilal cu amărăciune.

— Aşa-i.

— Ce o să facem?

— O să continui să Joci, dar mai întâi vreau să văd dacă nu cumva putem obţine un avantaj. Poate vei reuşi să-i alungi pe kepleri şi să faci ceva care te va ajuta să le ţii piept celorlalţi Jucători.

— Chivotul. Vrei să deschizi Chivotul.

— Da, Jucătorule. Mă întorc repede. Odihneşte-te. În curând o să ai nevoie de toate forţele tale.

— Da, Maestre.

Şi Eben a plecat.

Au trecut 27 de minute de atunci.
Se află la cinci metri de capătul tunelului.
Patru metri.
Trei.
Doi.
Unu.
Jumătate de metru.
Cioc-cioc.
Trapa de plumb se deschide înspre încăpere, iar Eben se târăşte înainte, prăvălindu-se cu stângăcie înăuntru.
Nu există un mod elegant de a pătrunde în Kodesh Hakodashim.
Precum Chivotul pe care îl adăposteşte, Kodesh Hakodashim are dimensiuni precise. E o încăpere lungă de 30 de picioare, lată de 10 picioare şi înaltă de 10 picioare. Toate unghiurile dinăuntru – dintre pereţi şi podea, dintre pereţi şi tavan, dintre pereţii verticali – au exact 90 de grade. Pereţii de pământ sunt căptuşiţi cu panouri de plumb groase, iar plumbul este acoperit cu foiţe de argint şi aur de diferite dimensiuni. Încăperea e luminată de o lampă veşnică în formă de umbrelă inversată, primită de la Creatori, care se alimentează singură şi care atârnă în mijlocul tavanului. Lampa împrăştie o lumină constantă de culoare roz, cu intensitatea de 814 lumeni[31].
La două treimi de intrare se află o cortină lungă colorată în albastru şi roşu. În spaţiul cubic, cu dimensiunile de 10×10×10 picioare, pe care îl delimitează această cortină se află Chivotul Legământului cu Creatorii.
Trapa a fost deschisă de unul dintre netinimi. Celălalt netinim din încăpere îi întinde o mână lui Eben să-l ajute să se ridice în picioare.
— Nu, mulţumesc, frate, spune bătrânul, ridicându-se singur. Same-El, Ithamar.
Cei doi bărbaţi sunt trecuţi de 30 de ani. Ithamar e un fost Jucător, iar Same-El e specialist în chimie industrială şi în lupta cu băţul a tribului Surma[32].
— Maestre al-Julan, răspund ei la unison.
Eben ridică o mână şi face ceva ce n-a mai făcut niciodată: se întoarce, închide trapa şi trage zăvorul.

---

[31] Unitate de măsură a fluxului luminos (n.r.).
[32] Trib care locuieşte în sudul Sudanului şi în sud-vestul Etiopiei. (n.tr.).

Apoi se întoarce spre netinimi.

— A sosit timpul? întreabă Same-El cu glas tremurător.

— Da, frate. Voi doi aveţi privilegiul.

Ochii lui Ithamar se fac mari, iar umerii lui Same-El încep să tremure. Amândoi par copleşiţi de frică.

Dar Eben ştie că nu-i aşa.

A deschide Chivotul e o mare onoare pentru netinimi. Cea mai mare.

Ithamar încalcă protocolul şi îl apucă pe Eben de mână, trăgându-l ca un copil.

— Oare chiar suntem atât de norocoşi? întreabă Same-El.

— Da, frate.

— Vom vedea ce n-a mai văzut nimeni de la Unchiul Moise încoace? întreabă Ithamar. Vom atinge ce numai el avea voie să atingă?

— Dacă ne va lăsa Chivotul, da. Însă ştiţi care sunt riscurile, fraţii mei.

Da, riscurile.

Axumiţii ştiu toate legendele. Că, dacă va fi deschis, Chivotul îi va nimici fără milă până şi pe cei mai înflăcăraţi credincioşi. Că va dezlănţui asupra Pământului focul iadului, molime şi distrugeri nemaivăzute. Că va împrăştia râuri de sânge, că va aprinde cerul şi va otrăvi aerul, deoarece deschiderea Chivotului nu este dorită de către Creatori.

Puterea dinăuntru e numai a lui Dumnezeu.

Dar s-a terminat.

Blestemat fie Dumnezeu, îşi spune Eben în sinea lui.

— Suntem gata, Maestre, zice Same-El.

— Bine, frate. Dacă seminţia axumită va supravieţui după sfârşitul sfârşiturilor, vă veţi număra printre eroii noştri cei mai de seamă. Amândoi.

Îi priveşte pe cei doi în ochi, îi strânge în braţe, îi sărută şi zâmbeşte împreună cu ei, apoi îi ajută să se pregătească.

Netinimii îşi desfac şi îşi dau jos platoşele împodobite cu pietre preţioase. Ithamar o atârnă pe a lui într-un cui, iar Eben o ia pe a lui Same-El şi îşi acoperă trunchiul cu ea. Are forma unui dreptunghi alcătuit din douăsprezece plăci de lemn prinse între ele cu inele de metal, fiecare fiind încrustată cu câte o piatră ovală şi lustruită, de diferite culori.

Platoşa lui Aaron.

Same-El îi strânge bine curelele.
Platoşa şi credinţa vor fi singura protecţie a lui Eben.
Ithamar toarnă apă sfinţită dintr-un ulcior într-un bol de lemn şi îngenunchează. Same-El se aşază în genunchi alături de el. Se spală pe rând pe mâini, pe braţe şi pe faţă, pielea lor întunecată şi umedă reflectând lumina roz sub forma unor spirale. Eben deja simte că i se învârte capul.
Îi invidiază pe cei doi, chiar dacă vor sfârşi prin a fi sacrificaţi.
Ba nu, tocmai *pentru că* vor fi sacrificaţi.
Same-El şi Ithamar îşi scot mantiile şi le atârnă în cuiele de pe pereţi. Rămân goi, aşteptând ce urmează să se întâmple.
Eben îi îmbrăţişează şi îi sărută încă o dată. Cei doi bărbaţi se aşază faţă în faţă şi îşi lovesc coapsele cu palmele până se fac roşii. Apoi îşi lovesc abdomenul şi pieptul. Se apucă unul pe altul de umeri şi fiecare îşi strigă numele tatălui, numele bunicului şi numele străbunicului. Îi invocă pe Moise, pe Iisus, pe Mahomed şi pe Buddha, rugându-se să fie iertaţi.
Eben cere aceleaşi lucruri pentru cei doi bărbaţi binecuvântaţi.
În cele din urmă, fără să se uite la Eben, Same-El şi Ithamar zâmbesc şi se întorc spre cortină. Păşesc în faţă, ţinându-se de mână. Eben se întoarce cu spatele, se apropie de trapă, îşi apasă un genunchi în placa de plumb, închide ochii, îşi acoperă urechile şi aşteaptă.
Durează un minut şi 16 secunde până se aud ţipetele.
Nu sunt bucuroase sau încântate. Sunt înfiorătoare. Same-El şi Ithamar sunt bărbaţi puternici, unii dintre cei mai puternici din seminţie, dar ţipă ca pruncii smulşi de animale sălbatice de la pieptul mamei.
Şaptesprezece secunde mai târziu, aerul din spatele lui Eben devine fierbinte, şi aude draperia pocnind şi pârâind ca o velă dezlegată în bătaia vântului dezlănţuit.
Ţipetele continuă – stridente, disperate, sfâşietoare, agonizante.
Apoi în încăpere se revarsă o lumină atât de puternică, încât pleoapele ochilor lui strânşi devin portocalii precum soarele, iar Eben e izbit de perete de o rafală puternică şi nu se mai poate mişca. Nasul îi e lipit de placa de plumb, care se încălzeşte ca o plită, şi simte cum i se frige carnea, iar inima îi bate mai repede ca niciodată, ca şi când ar fi gata să-i sară din piept, ca şi când

ar fi şi el la un pas de moarte.

Şi ţipetele de groază continuă, împletindu-se ca o funie fierbinte.

Întunericul şi aerul se trag înapoi, de parcă ar fi aspirate de vid, şi inelele de metal ale draperiei zornăie, iar Eben, cu ochii încă închişi şi cu lacrimile îngheţate în aerul răcit brusc, trebuie să ducă un picior înapoi, apoi pe celălalt, să nu fie tras în spate. Veşmintele îi sunt absorbite spre Chivot cu atâta putere, încât se teme că îi vor fi smulse de pe trup sau întinse în jurul lui ca nişte aripi de pânză care îl vor târî spre vidul vâjâitor.

Trei minute şi 49 de secunde după ce a început totul, se lasă liniştea.

Nemişcare.

Eben îşi dezlipeşte palmele de pe urechi. Le simte lipicioase, iar degetele îi sunt înţepenite, ca şi când ar fi strâns ceva cu toată puterea câteva ore la rând. Încearcă să deschidă ochii, dar simte că sunt lipiţi cu o crustă. Duce degetele la pleoape şi curăţă cristalele de gheaţă şi lacrimi îngheţate de culoare galbenă.

Clipeşte. Vede.

Pocneşte din degete. Aude.

Bate din picioare. Simte.

Lumina roz din încăpere e neschimbată. Se uită la peretele strălucitor, poleit cu aur şi argint, aflat la doar câţiva centimetri de faţa lui. E neschimbat. Vede în el reflexia sa imperfectă şi înceţoşată, la fel ca înainte.

Trage aer în piept de câteva ori.

Apoi îşi ţine respiraţia şi se întoarce.

Încăperea e neschimbată. Lampa atârnă de tavan în tija ei subţire. Măsuţa aurită joasă, cu bolul şi urciorul, se află în dreapta. Mantiile atârnă în cuiele din perete. Tot acolo atârnă şi platoşa străveche împodobită cu pietre preţioase pe care o purta Ithamar.

Draperia e ca înainte – dreaptă, strălucitoare şi curată.

— Same-El? Ithamar? strigă Eben.

Niciun răspuns.

Face un pas în faţă.

Ajunge la draperie.

Îşi plimbă degetele peste ea.

Închide ochii, bagă mâna prin despicătura draperiei şi intră.

Deschide ochii.

Şi îl vede. Chivotul Legământului, aurit, lung de doi coţi[33] şi jumătate, înalt de un cot şi lat de un cot şi jumătate, cu tronul milei[34] dat la o parte şi sprijinit de perete, cei doi heruvimi de pe el uitându-se unul la altul cu un reproş etern.

Singurul semn că Same-El şi Ithamar au existat vreodată sunt cele două grămăjoare de cenuşă, fiecare cam cât un pumn, aflate la exact doi metri una de alta.

Eben se ridică pe vârfuri şi încearcă să vadă ce e în Chivot.

Dar nu poate.

Se apropie încă un pic.

Şi vede. O urnă din ceramică înfăşurată cu fir de cupru. O tăbliţă de piatră pe care nu e scris nimic. O bucată de mătase neagră îngrămădită într-un colţ.

Iar în mijlocul Chivotului, două cobre negre, încolăcite una în jurul celeilalte în formă de opt, lucioase şi puternice, muşcându-şi coada una alteia.

Eben se apleacă şi atinge marginea Chivotului. Nici nu e doborât, nici nu orbeşte, nici nu înnebuneşte.

Se sprijină cu genunchii de Chivot, se apleacă şi ia câte un şarpe în fiecare mână. Imediat ce îi atinge, se întăresc, se îndreaptă şi se transformă în toiege de lemn lungi de un metru, cu capete metalice în formă de şarpe şi cu vârfuri aurite.

Toiagul lui Aaron.

Toiagul lui Moise.

Pe unul îl pune la cingătoare.

Pe celălalt îl ţine în mână.

Se aşază în genunchi şi întoarce tăbliţa, lăsând-o să cadă cu o bufnitură.

E goală pe ambele feţe.

Bătrânul pufneşte şi îşi simte inima goală. Acesta este legământul cu Creatorii.

O tăbliţă de piatră goală.

Fie blestemaţi!

Nu îndrăzneşte să deschidă urna, care fără îndoială e maşinăria de produs mană[35], prea complexă pentru a putea fi înţeleasă. Axumiţii o vor păstra cu mare grijă – o maşinărie care

---

[33] Cotul are 45 de centimetri (n.tr.).

[34] Tronul milei: numele dat capacului care acoperea Chivotul Legământului (n.tr.).

produce hrană s-ar putea dovedi de mare folos după Eveniment, dacă vor reuşi să-şi dea seama cum funcţionează –, dar deocamdată n-au nevoie de ea.

N-a mai rămas decât bucata de mătase neagră.

Eben dă mătasea la o parte cu toiagul. Şi o vede.

Se apleacă şi o ridică. O răsuceşte în mână. Îşi plimbă degetele pe ea. Clatină din cap, nevenindu-i să creadă.

Cioc-cioc.

Cineva a bătut în trapă.

Eben se răsuceşte pe călcâie şi traversează Kodesh Hakodashim. Trage zăvorul şi-l lasă să intre pe cel care a ciocănit.

Prin trapă apare capul desfigurat al lui Hilal.

— Ce se întâmplă, Maestre? N-am mai putut să aştept.

— N-o să-ţi vină să crezi.

— L-au deschis?

— Da.

— Cine?

— Same-El şi Ithamar.

— Au supravieţuit?

— Nu.

— Dumnezeu să-i aibă în pază.

— Da, Jucătorul meu. Dumnezeu să-i aibă în pază.

— Şi ce-ai găsit în ea?

— Astea, spune Eben, arătându-i toiegele ca nişte şerpi. Sunt arme vii. Toiegele lui Aaron şi Moise, şerpii care se înghit unul pe altul, primii creatori, Uroboros[36]. Simbolurile străvechi ale neprihănirii noastre, vânătorii lui Ea. Chiar dacă seminţia noastră nu-l va găsi niciodată pe Cel Decăzut, toiegele or să-ţi fie de folos în Jocul Final.

— Altceva? Ce scrie în Legământ?

— Nu există niciun Legământ, Jucătorule. Tăbliţa e goală.

Hilal priveşte într-o parte, cu ochiul roşu înlăcrimat.

— Ai mai găsit ceva, Maestre? întreabă el cu dinţii strânşi.

— Da, Jucătorule. N-o să-ţi vină să crezi.

Eben i-o arată şi Hilal se uită la ea.

---

[35] Hrană pe care se crede că Dumnezeu o trimitea israeliţilor în fiecare dimineaţă, în deşertul Arabiei (n.tr.).

[36] Simbol antic în forma unui şarpe care îşi înghite coada, simbolizând unitatea primordială a universului (n.tr.).

E un fel de teacă subţire din metal negru, cam de mărimea unui smartphone mare, curbată uşor şi însemnată într-un colţ cu o pictogramă.

Bătrânul i-o întinde şi, imediat ce Jucătorul seminţiei 144 o atinge, străluceşte şi prinde viaţă.

Hilal se uită la Eben.

Eben se uită la Hilal.

— Pentru Jocul Final, Jucătorul meu!

— Pentru Jocul Final, Maestre.

An Liu

DEASUPRA CANALULUI MÂNECII, CĂTRE COORDONATELE 0°12’ 56”



Tremură.

E liber.

Dar nu ştie *unde* se află.

Se uită pe panoul de comandă al elicopterului, găseşte sistemul de navigaţie şi pilotul automat. Apasă câteva butoane, atinge ecranul tactil şi vede Canalul Mânecii. Luminile dinspre nord sunt Doverul. Nu vrea să se întoarcă în Anglia, niciodată, niciodată *clipeşteTREMURĂclipeşte* niciodată *clipeşteTREMURĂ* niciodată *clipeşteclipeşteTREMURĂCLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTE* niciodată.

An îşi dă un pumn în obraz ca să oprească ticurile.

Merge.

— Chiyoko Takeda, spune el în şoaptă. Chiyoko Takeda.

Îi curge sânge din nas.

Tremură.

Îşi umflă obrajii. Adrenalina evadării se duce, iar durerea care îi umple fiecare centimetru cub din cap vuieşte ca un motor.

Pune mâna pe manşă şi, rămânând aproape de apă, virează către coordonatele 202° 13’ 35”. Trece pe lângă distrugătorul încă în flăcări, care se află la trei kilometri spre est, şi se roagă să nu fie văzut şi ca tunurile să nu fie funcţionale sau ca echipajul să fie atât de preocupat de incendiu, încât să nu se mai gândească la tunuri.

Abia acum observă o secţiune a panoului de comandă cu care nu e familiarizat şi îşi dă seama de ce a decolat elicopterul fără lumini şi de ce nu e doborât în aer de avioane F/A-18.

A decolat fără lumini pentru că e conceput pentru asta.

Comenzile acelea ciudate sunt pentru camuflaj şi deja sunt activate.

An poate folosi elicopterul ca să-şi piardă urma.

Clipeşte. Tremură.

De ce ar fi activate comenzile de camuflaj? Dacă ar fi fost la bordul Lynx-ului ca prizonier, ar fi avut noimă – e Jucător în Jocul Final, deci unul dintre cei mai periculoşi oameni de pe planetă –, dar elicopterul se pregătea să decoleze înainte ca el să fi ajuns la heliport.

Deci *de ce* să decoleze fără lumini?

Clipeşte. Tremură. Clipeşte.

Apoi se apleacă în faţă, ca şi când l-ar fi lovit cineva peste ceafă.

Cutia metalică de pe platforma pentru încărcătură.

Cutia metalică de dimensiunile unui sicriu.

CHIYOKO TAKEDA.

An înalţă elicopterul la 50 de metri ca să zboare în siguranţă şi activează pilotul automat, păstrând viteza şi introducând coordonate noi în sistemul de navigaţie: 140° 22’ 07”.

Sare din scaunul copilotului şi aterizează chiar în faţa cutiei.

Tremură.

Face un pas în faţă şi pune mâinile pe ea.

Nu trebuie s-o deschidă ca să afle ce e înăuntru.

Se trânteşte pe sicriu, cu urechea şi mandibula lipite de metalul rece, cu mâinile lipite de laturile lui.

— Chiyoko Takeda.

Ticurile s-au oprit.

Se ridică în picioare şi, asaltat din toate părţile de huruitul asurzitor al elicopterului şi chinuit de rana de la cap, îşi bagă degetele sub capac şi îl ridică. E mai uşor decât se aştepta. Îl dă la o parte şi se uită înăuntru. În lumina slabă distinge reflecţiile sinuoase ale unui sac de cauciuc pentru cadavre, cu fermoarul închis. Lângă acesta e un rucsac mic cu şnur.

An ia o lanternă dintr-un încărcător de lângă uşă şi o aprinde.

Sacul arată ca şi când în el s-ar afla un copil cu umeri laţi.

Mai întâi pune mâna pe rucsac. Îşi bagă degetele în deschizătura lui şi desface şnurul. Un ceas mecanic negru, o husă de piele cu *shuriken*-uri de diferite dimensiuni, un cuţit mic, un ghem de mătase neagră, un toc de ochelari, câteva tuburi de hârtie lungi de câţiva inchi, care seamănă cu nişte paie, un flacon mic de plastic. Un stick de memorie. Un pix. Un portofel subţire de piele.

Lucrurile lui Chiyoko.
Închide rucsacul şi îl pune la picioare.
Sacul de cauciuc.
Trage aer în piept, apucă inelul fermoarului şi îl deschide 43 de centimetri. Lanterna îi cade în sicriu, luminând puternic faţa lui Chiyoko Takeda. Are un ochi deschis, neînsufleţit şi uscat, cu pupila mare şi neagră. An îl închide cu degetele. Jucătoarea Mu are pielea albă, cu pete albăstrui. Pe obrazul drept, capilarele stacojii i s-au spart sub forma unui fractal de linii zigzagate. Buzele ei au culoarea mării. Sunt uşor întredeschise. An vede întunericul dinăuntru şi linia subţire a incisivilor. Părul negru şi drept i-a fost pieptănat şi prins cu agrafe. Îşi pune palmele pe obrajii lui Chiyoko. Îşi plimbă degetele pe gâtul şi claviculele ei, peste rotunjimea umerilor ei acoperiţi cu un halat de spital din bumbac verde-pal.
An scânceşte.
Se prăbuşeşte în sicriu şi faţa îi cade pe a ei. Lumina lunii se revarsă prin ferestrele elicopterului întunecat, care înaintează huruind în direcţia sud-sud-vest, spre Normandia, iar An se străduieşte să-şi înăbuşe lacrimile, văzându-şi filigranul negru al genelor umezite ca pe un giulgiu de dantelă înfăşurat în jurul lui, în jurul ei, în jurul lor.
Îşi strecoară mâinile sub sacul de cauciuc şi strânge. O îmbrăţişează.
— Chiyoko, spune el.
Se aude un bip dinspre computerul de bord.
An sărută buzele albastre ale lui Chiyoko, ochii ei, porţiunea unde sprâncenele i se întâlnesc cu nasul, îi sărută părul – miroase a viu, spre deosebire de restul trupului ei –, şi sare la loc în scaunul copilotului. Pune mâna pe manşă şi trage de ea, se uită pe fereastra din stânga, pe lângă cadavrul prăbuşit al pilotului.
Cinci sute de metri mai încolo, începe Franţa. Plaja şi faleza sunt întunecate, iar aşezările sunt foarte rare. Dar ştie că nu departe de coastă se află oraşul Saint-Lô. Iar în Saint-Lô e o magazie secretă a seminţiei shang. Astfel de magazii sunt răspândite în întreaga lume. Pur şi simplu s-a întâmplat să fie în apropierea uneia dintre ele.
Are noroc.
Îndreaptă elicopterul şi introduce noi coordonate pentru

pilotul automat, dar nu-l activează. Îşi pune o vestă de salvare, pe care n-o va umfla decât atunci când va ajunge în apă. Ia un sac impermeabil şi aruncă în el rucsacul cu lucrurile lui Chiyoko, patru pachete cu mâncare deshidratată, pistolul Browning Hi-Power Mark III al pilotului, muniţie de rezervă, o trusă medicală, un GPS şi o lampă de pus pe cap. Apoi ia cuţitul pilotului, încă o vestă de salvare şi un colac de funie. Taie o bucată lungă de funie, îi leagă un capăt de un inel al sacului impermeabil, mijlocul i-l leagă de a doua vestă, pe care o umflă, iar celălalt capăt şi-l leagă de brâu.

Încă nu închide sacul impermeabil. Mai trebuie să pună nişte lucruri în el.

Loveşte un buton roşu cu pumnul şi se deschide uşa din dreapta. Aerul rece, proaspăt şi sărat, năvăleşte înăuntru.

Înainte să sară în apă, îngenunchează lângă Chiyoko, ia în mână un smoc mare din părul ei şi ridică cuţitul.

— Îmi pare rău, iubirea mea. Dar ştiu că mă înţelegi.

Ticurile au dispărut.

Coboară cuţitul şi taie. Începe cu părul.

[37]

[37] http://eg2.co/203

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

TUNEL AL METROULUI LONDONEZ, ÎN APROPIERE DE GLOUCESTER ROAD



Olmecul şi cahokiana aleargă. Sarah încă e înaintea lui, iar Jago se ambiţionează s-o ajungă din urmă. Îşi forţează limitele, dând din picioare cât de repede poate, dar tot nu se apropie de ea.

Nu i-a urmărit nimeni.

Sarah îşi leagănă coatele şi umerii, cu puşca în mâini. Singura lumină din tunel vine de la semnalele luminoase verzi şi roşii care le ies în cale din când în când şi de la lampa pe care Sarah o are pe frunte. E aprinsă la intensitatea cea mai mică – 22 de lumeni – şi are un filtru roşu deasupra becului.

Haloul roşu de lumină dansează pe pereţi, creând forme care lui Jago i se par fascinante.

— Crezi c-au fost Forţele Speciale? strigă Sarah peste umăr, fără ca măcar să gâfâie.

— *Sí.* Sau MI6[38].

— Sau amândouă.

— Patru la uşă, doi la fereastră, plus un lunetist, îi numără Jago. Câţi crezi că erau în duba din faţă? Şi câţi la sediu?

— Trei sau patru în unitatea mobilă. Douăzeci sau treizeci la sediul operativ.

— Probabil au şi o dronă.

— Probabil. Ceea ce înseamnă că…

— Ne-au văzut venind aici.

— Mda, spune Sarah, oprindu-se brusc într-o băltoacă.

În faţa ei, tunelul se bifurcă.

— Încotro? întreabă ea.

Jago se opreşte şi el lângă cahokiană, şi umerii li se ating. A memorat tunelurile când a studiat planul de fugă şi l-a

[38] Serviciile secrete britanice (n.tr.).

recapitulat împreună cu Sarah la hotel. Poate că nu l-a ascultat cu atenţie. Poate că mintea ei era în altă parte, cum s-a tot întâmplat în ultimele zile.

— Am discutat despre asta, ţii minte? spune Jago.

— Scuze.

— Spre nord e staţia High Street Kensington – o staţie de suprafaţă –, iar spre sud e un tunel de serviciu, îi aminteşte el.

— Atunci o luăm spre sud.

— *Quizás*[39]. Dar în curând tunelurile astea or să colcăie de agenţi. Au trecut doar – se uită la ceas – patru minute şi trei secunde de când am intrat în galerii. Poate reuşim să ajungem la staţie, să urcăm într-un tren şi să dispărem.

— Trebuie să ne despărţim.

— *Sí.* Ne vedem la punctul de întâlnire. Ţii minte care e?

— Da, Feo.

Amândoi ştiu că e esenţial să ajungă acolo. Renzo, care habar n-are de atacul neprevăzut, îi va aştepta pe pistă în după-amiaza asta, să-i ia cu avionul. Aşa au plănuit. Dar acum, că Sarah şi Jago au fost descoperiţi, trebuie să plece din Marea Britanie al dracului de repede. Fiecare secundă pe care o petrec în tuneluri e o şansă în plus pentru autorităţile care îi urmăresc.

Jago face semn spre tunelul din dreapta:

— Dacă o luăm prin tunelul de serviciu, o să dureze mai mult.

— De ce?

Jago oftează. Îl deranjează cât de multe a putut să uite Sarah sau cât de puţin l-a ascultat când i-a explicat planul. Jucătorii nu uită şi nu trec lucruri cu vederea, mai ales traseele de fugă.

— Pentru că, spune el, ar trebui să folosim…

Dar olmecul e întrerupt de o uşoară adiere.

— Vine un tren, spune Sarah cu un aer relaxat.

Fără să mai spună nimic, Sarah porneşte prin tunelul dinspre nord. A luat decizia. Adierea din spatele ei se înteţeşte, iar tunelul începe să se lumineze. Cahokiana vede una dintre nişele folosite de muncitori ca să se ferească de trenuri. O ia la fugă într-acolo şi se adăposteşte în ea. Nu e loc decât pentru o persoană, dar în faţa ei se află o altă nişă. Jago se strecoară în ea cu puţin înainte ca huruitul garniturii să le umple urechile.

Dopul de aer din faţa garniturii îi taie respiraţia lui Sarah şi îi dă părul pe după gât. Ochii ei sunt la acelaşi nivel cu ai

---

[39] În spaniolă, în original: „Poate.” (n.tr.).

pasagerilor aşezaţi în metrou. Cahokiana distinge câţiva oameni în amalgamul de sticlă, metal şi lumină care îi trece la mai puţin de un picior în faţă. O femeie cu pielea închisă la culoare şi cu o eşarfă roşie la gât, un bătrân aţipit, cu un început de chelie, o tânără îmbrăcată în hainele cu care a fost la petrecere noaptea trecută.

Oameni obişnuiţi, care nu bănuiesc nimic.

Trenul a trecut. Sarah îşi strânge părul în coadă.

— Să mergem, spune ea.

Pe măsură ce se apropie de staţie, tunelul devine tot mai luminos. Cahokiana stinge lampa de pe frunte. Se zăreşte peronul. Trenul care a trecut pe lângă ei tocmai pleacă din staţie. Din locul unde se află cei doi, se văd capetele câtorva oameni care pornesc spre ieşiri.

Sarah şi Jago se apropie de cele câteva trepte care duc la peron, având grijă să rămână în umbră. Cahokiana ridică mâna, făcând semn spre camerele de supraveghere, dintre care una e protejată cu grilaj.

— Or să ne vadă când urcăm pe peron.

— *Sí.* Aşteptăm până vine următorul tren.

Jago desface şurubul cu care e fixată luneta de puşcă. Se târăşte pe burtă pe scară, apropiindu-se de peron suficient cât să nu intre în raza camerelor, şi se uită prin lunetă.

Doar obişnuita scenă matinală. Câţiva oameni care aşteaptă, se uită în telefoane, citesc tabloide şi cărţi sau pur şi simplu privesc în gol. În mijlocul peronului apare un om de afaceri. Pălărie cu panglică şi pantofi negri, ziarul împăturit sub braţ. Are un aer dezamăgit. Tocmai a pierdut trenul.

— Pare să nu fie niciun pericol, spune Jago, coborând luneta.

— Trebuie să lăsăm puştile aici.

— Dar mai ai pistolul la tine, nu?

— Da.

Jago mai cercetează o dată peronul. O mamă tânără ţinând de mână un copil de trei ani. Un muncitor cu salopetă. Omul de afaceri, care acum citeşte ziarul. Jago mijeşte ochii şi reglează luneta.

Omul de afaceri e îmbrăcat cu un costum foarte elegant şi poartă… bocanci militari negri.

— *Mierda!*[40]

[40] În spaniolă, în original: „La dracu'!" (n.tr.).

— Ce-i?

— Dă-mi puşca ta.

Sarah i-o întinde fără întrebări. Jago o duce la umăr, ţinteşte şi apasă pe trăgaciul secundar care acţionează dispozitivul pentru săgeţi ataşat puştii.

Micul proiectil ţâşneşte din ţeavă cu un şuier şi un pocnet discret. Bărbatul e prea departe ca să audă. Panoul digital de deasupra capului său anunţă că un nou tren în direcţia Edgware Road va sosi într-un minut. Bărbatul face brusc un pas în spate, iar săgeata trece la mică distanţă de gâtul lui, înfigându-se într-un panou publicitar. Apoi bărbatul aruncă ziarul, îşi depărtează picioarele şi se uită în stânga şi în dreapta. Duce o mână la ureche şi spune ceva. Jago se retrage de pe trepte.

— Nu e bine. Trebuie să ne întoarcem.

— Te-a văzut cineva?

— Nu cred.

— Doamne, Jago! Nu *crezi?*

Poate că şi el a devenit neglijent. Prea multă relaxare, prea multă mâncare de la Burger King, prea mult sex. Sarah se ridică în picioare şi se uită. Îl vede. Bărbatul deja e cu douăzeci de paşi mai aproape. I-a căzut pălăria din cap şi are un pistol în mână.

Jago ridică puşca şi, fără să mai ţintească, apasă din nou pe trăgaciul secundar. Încă o săgeată. Aceasta îl loveşte în obraz, chiar sub ochi. Bărbatul se lasă pe spate şi cade, alunecând din inerţie pe betonul peronului, la doar 47 de picioare de Jago. În cele din urmă se opreşte. Se rostogoleşte. Duce mâinile la faţă, încercând să scoată mica săgeată cu coadă stufoasă. Se străduieşte să-şi păstreze cunoştinţa, dar e inutil. Leşină.

Tânăra mamă ţipă.

Jucătorii se întorc şi o iau la fugă pe unde au venit. Lumina din tunel se estompează, iar Sarah îşi aprinde lampa de pe frunte. E cu câţiva paşi în faţa lui Jago în clipa când simte o nouă adiere şi vede o lumină apropiindu-se de ea.

Trenul spre Edgware Road.

Sarah iuţeşte pasul. Se strecoară într-o nişă de siguranţă chiar în clipa când apare trenul, înghesuindu-şi umărul în peretele de beton.

Dar Jago nu e acolo. N-a putut alerga la fel de repede. E la doar 13 picioare de cealaltă nişă, dar e ca şi când s-ar afla la o milă distanţă. Olmecul se uită la ea. Cahokiana îi vede ochii mari

şi albi.

— Jos! îi strigă Sarah, înainte ca trenul să ajungă lângă ea, împiedicând-o să-l mai vadă pe Jago.

Se aude claxonul trenului, care nu încetineşte. Un pocnet puternic, scântei şi o mică explozie. Puşca lovită de botul trenului. După aceea nu mai aude decât huruitul garniturii însoţite de un curent puternic şi urletul claxonului distorsionat de efectul Doppler[41].

Sarah se uită din nou în interiorul neclar al metroului care trece prin faţa ei, dar de data asta cu ochi umezi. Şi de data asta nu sunt oameni în el. Niciunul. Până la ultimul vagon, care e plin de bărbaţi îmbrăcaţi în negru.

Bărbaţi cu foarte multe arme.

Trenul n-a încetinit pentru că l-au văzut. L-au văzut şi au vrut să-l omoare.

În cele din urmă, trenul dispare după curba tunelului şi se opreşte în staţie. Are probabil la dispoziţie cam un minut să ajungă la celălalt tunel. Se uită în şanţul dintre şine. Nu vede nimic. Mijeşte ochii. Ridică privirea. Distinge în întuneric o bucată de pânză care pluteşte în aer şi se aşază pe o şină.

O bucată de pânză care seamănă cu cămaşa lui Jago.

Face un pas în faţă, să vadă ce ar mai putea găsi, dar rămâne ţintuită locului când aude voci în depărtare. Ţipete de bărbaţi agitaţi.

N-are timp.

Tremură de frică. Nu are timp să vadă ce a mai rămas din Jago Tlaloc.

Frică.

Se şterge la ochi cu mâneca, se întoarce şi o ia la fugă pe şine.

Fuge de încă o moarte.

De moartea altui om pe care l-a iubit.

---

[41] Efectul de variaţie aparentă a frecvenţei unui semnal sonor din cauza mişcării relative dintre sursă şi receptor (n.tr.).

Aisling Kopp

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL JFK, HOLUL TERMINALULUI DE SOSIRI NR. 1, CAMERA E-117, QUEENS, NEW YORK, STATELE UNITE



Aisling stă în cameră de o oră şi trei minute. N-a venit nimeni s-o vadă, nu i-a adus nimeni apă sau o pungă cu chipsuri, nimeni n-a vorbit cu ea printr-un interfon. În cameră nu se află decât o masă, un scaun, un inel de oţel prins în podea şi un corp de iluminat cu tablouri de neon fixat în tavan. Masa şi scaunul sunt din metal, au muchii rotunjite şi îmbinări sudate. Amândouă sunt fixate pe plăci prinse în podea. Pereţii sunt goi şi vopsiţi într-o nuanţă de galben. Nu se vede niciun poster, niciun raft, nicio gură de aerisire. Nici măcar un geam reflectorizant din spatele căruia să poată fi urmărită.

Dar Aisling *sigur* e urmărită. N-are niciun dubiu. Undeva în încăpere sunt ascunse o cameră video şi un microfon. Probabil mai multe, întrucât nu există obiecte periculoase în cameră, cei care au adus-o aici nici măcar nu i-au pus cătuşe. Pur şi simplu au pus-o pe scaun şi au plecat. Şi nu s-a mişcat de acolo. A început să mediteze imediat ce s-a închis uşa şi a auzit cilindrii încuietorii intrând în tocul uşii. Sunt trei. Şi sunt foarte silenţioşi, dar tot i-a auzit.

Unu, doi, trei.

Încuiată. *E mai rău decât în peştera din Italia,* îşi spune ea.

Lasă gândurile să vină şi să treacă. Sau cel puţin încearcă. Faptul că e Jucătoare nu înseamnă că e expertă în toate. Tras cu puşca, luptă, urmărire, căţărare, supravieţuire. Descifrarea enigmelor. Limbi străine. Astea sunt lucrurile la care se pricepe cu adevărat. Să se concentreze în sine însăşi, să-şi deschidă mintea şi să repete la nesfârşit silaba *om*[42]*,* ei bine, la chestiile astea nu prea se pricepe.

---

[42] *Om:* mantră şi silabă mistică în hinduism şi în budism (n.tr.).

Deşi toate antrenamentele cu puşca n-au ajutat-o când avea cea mai mare nevoie – când a încercat să doboare porcăria aia de hidroavion.

Când ar fi putut slava lumea.

Lasă gândurile să treacă. Lasă-le să treacă.

Respiră.

Lasă-le să treacă.

Ceea ce şi face. Imaginile şi sentimentele vin şi pleacă. Amintiri. Ploaia biciuindu-i faţa în timp ce stă pe garguiul nord-vestic din vârful clădirii Chrysler din New York. Gustul ciupercilor sălbatice culese din valea Hudsonului. Plămânii ei inundaţi aruncând apa afară când era să se înece în Lough Owel, în Irlanda. Frica insidioasă că nu poate câştiga, că nu merită să câştige sau că n-ar trebui să câştige, îndoială cu care trebuie să se confrunte orice Jucător care nu e sociopat. Ochii albastru-deschis ai tatălui ei. Vocea bizară a lui kepler 22b. Fuga din Marea Piramidă Albă. Regretul că săgeata trasă cu arbaleta în podul Marii Pagode a Gâştei Sălbatice nu l-a străpuns pe olmec. Furia pricinuită de ce i-au dezvăluit picturile rupestre din Italia. Furia că Jucătorii sunt manevraţi de kepleri. Furia că nu e corect. Furia stârnită de certitudinea că Jocul Final e o porcărie. Furia.

Lasă gândurile să treacă.

Lasă-le să treacă.

Respiră.

Se aude un foşnet dinspre uşă. Unu, doi, trei. Clanţa se răsuceşte. Aisling nu deschide ochii. Ascultă, zâmbeşte, simte. O singură persoană. Uşa se închide. Şopteşte. Unu, doi, trei.

Uşa e din nou încuiată.

În cameră a intrat o femeie. Aisling îşi dă seama după mirosul săpunului.

Femeia are pas uşor. Respiră regulat. Poate că şi ea meditează.

Traversează încăperea şi se opreşte la celălalt capăt al mesei.

Se prezintă:

— Ofiţer operaţional Bridget McCloskey.

Vocea femeii e aspră, ca de cântăreaţă de bar. Pare să fie o femeie robustă.

— E numele meu real, continuă ea. Nu unul fals, *Deandra Belafonte Cooper…* Sau ar trebui să-ţi spun *Aisling Kopp?*

Aisling deschide brusc ochii. Privirile li se întâlnesc. McCloskey

nu e cum se aştepta Aisling.

— Deci recunoşti că paşaportul tău e fals.

— Nu ştiu despre ce vorbeşti.

— Am zis Aisling Kopp şi ai deschis ochii. În manualul meu, asta înseamnă o confirmare în o sută de cazuri din o sută.

— Ce manual foloseşti? *Cincizeci de umbre ale lui Grey? Scrisori către Penthouse?*[43]

McCloskey clatină din cap cu un aer dezamăgit. Are puţin peste 40 de ani. La fel ca Aisling, e roşcată, atâta că părul ei are o fâşie căruntă, ca mireasa lui Frankestein[44], care i se întinde de la frunte până la vârful cozii bine strânse. E o femeie foarte sexy – picioare lungi, rotunjimi voluptuoase –, care aduce cu un iepuraş *Playboy* trecut de floarea vârstei. Are ochelari cu rame albastru-verzui şi e foarte puţin machiată. Ochii îi sunt verzi, iar mâinile, vânoase şi puternice, singurul detaliu care trădează că e poliţistă adevărată. Probabil arăta trăsnet când era de vârsta lui Aisling.

— Nici n-ai idee cât de des aud chestii batjocoritoare de genu' ăsta, spune McCloskey.

— Poate că ai nevoie de o nouă meserie.

— Nu, îmi place ce fac. Îmi place să stau de vorbă cu oameni ca tine.

— Oameni ca mine?

— Terorişti.

Aisling nici nu clipeşte, nici nu spune nimic. Înţelege că, din perspectiva unui poliţist, orice Jucător din Jocul Final poate fi considerat un terorist – dar ce ştie această femeie despre Jocul Final?

— Gata, ai terminat cu sarcasmele? Îţi amintesc faptul că ai fost prinsă încercând să traversezi graniţa Statelor Unite sub un nume fals.

— Sunt arestată?

— Arestată? zâmbeşte McCloskey. Foarte amuzant. Nu, nu lucrez pentru instituţiile guvernamentale care arestează oameni, domnişoară Kopp. Ci pentru... *altă* instituţie guvernamentală. Una mică şi exclusivistă. Cea care se ocupă de

---

[43] *Scrisori către Penthouse* este o serie de volume care reunesc scrisori trimise de cititori către revista pentru adulţi *Penthouse* (n.tr.).

[44] Aluzie la filmul *Mireasa lui Frankenstein* regizat de James Whale în 1931 (n.tr.).

terorişti. Îndeaproape şi personal.

— Ei bine, atunci avem o problemă, pentru că nu-s teroristă.

— Vai de mine! Vrei să spui că e o mare neînţelegere?

— Da.

— Deci mă înşel crezând că faci parte dintr-o celulă teroristă foarte veche care, odată activată, va face tot ce-i stă în putinţă pentru a-şi atinge scopurile?

— Ce, o celulă teroristă? Glumeşti?

McCloskey iarăşi clatină din cap:

— Nu glumesc. Ai auzit ce s-a întâmplat în Xi'an? Ai avut vreo legătură cu evenimentele de acolo?

Menţionarea oraşului chinezesc îi măreşte pulsul lui Aisling. Simte un fior pe ceafă. Dacă nu contracarează răspunsul reflex al organismului faţă de ameninţare, pe piele o să-i apară broboane de transpiraţie rece. Şi nu-şi poate permite asta. Nu în faţa acestei femei, care deja pare să ştie un pic prea mult.

— Cu ce, cu meteoritul? Celula mea teroristă a fost responsabilă de asta? Dacă aş putea controla meteoriţi, fii sigură că nu m-aş afla aici.

Dacă aş putea controla meteoriţi, îşi spune Aisling în sinea ei, *Evenimentul nu s-ar produce niciodată.*

— Nu, o să ajungem în curând şi la meteorit. Mă refer la bomba care a fost detonată în locuinţa unui anume An Liu acum mai bine de o săptămână.

Numele îi zgârie timpanele lui Aisling. Femeia asta a reuşit să afle cumva de Jucătorul cel mai periculos şi mai imprevizibil din Jocul Final. Dacă Aisling ar putea alege un Jucător pe care să-l omoare, acesta ar fi shangul. Dar Aisling îşi ascunde sentimentele şi, încreţindu-şi fruntea, întreabă inocent:

— An Liu? Cine-i tipa asta?

— E un *tip.* Un alt membru din celula ta teroristă.

Lui Aisling îi creşte brusc pulsul, nu de emoţie, ci de supărare. Celtei nu i-a trecut niciodată prin minte că cineva ar putea să-i considere pe toţi Jucătorii ca fiind membri ai aceluiaşi grup. Ideea că există 12 seminţii diferite e atât de înrădăcinată în fiecare Jucător – *Simt parte din seminţia mea şi celelalte seminţii n-au nicio legătură cu mine* –, încât gândul că, în esenţă, toţi sunt la fel e o blasfemie.

O blasfemie!

Şi o grosolănie. S-o pună alături de shang. De ciudatul ăla plin

de ticuri.

— Nu cunosc pe nimeni cu numele de An Liu, răspunde ea calm. Şi nu fac parte dintr-o celulă teroristă chineză.

McCloskey se aşază pe marginea mesei şi îşi studiază unghiile, îşi smulge o cuticulă.

— Poate că nu e potrivit să folosesc termenul „celulă teroristă”. Tu – şi An Liu – preferaţi să le spuneţi „seminţii”. Îţi sună cunoscut, Aisling Kopp?

— Nu, răspunde Aisling prea repede, regretându-şi imediat graba.

— Aha. Dar asta îţi pare cunoscut: ةياهن ةبعللا?

Aisling vorbeşte acceptabil araba, deci ştie ce înseamnă. Se încordează, apăsând atât de tare cu picioarele în podea şi cu spatele în spetează, încât se aude un scârţâit uşor.

— Mă gândeam eu.

Aisling mijeşte ochii:

— Orice-ai crede că ştii, de fapt nu ştii nimic.

— Aici te înşeli, Kopp. Ştiu că există douăsprezece seminţii străvechi, şi că tu eşti celta La Tène. Ştiu şi că An Liu face parte din seminţia numită shang. Ştiu numele reale ale altor cinci membri din celelalte seminţii şi ştiu că, de când au căzut meteoriţii, cu toţii aţi „jucat” unul împotriva celuilalt pentru un fel de premiu. Şi că veţi continua să luptaţi până la sfârşitul lumii. Care, îmi pare rău să ţi-o spun, se va produce destul de curând…

— Eşti nebună.

— Mi-aş dori să fiu, Kopp. Dar nu numai că am citit anumite documente, dintre care unele au fost predate agenţiei de nimeni altul decât tatăl tău, Declan, pe vremea când tu încă erai în scutece…

— De *tatăl* meu? Vorbeşti serios? Tata era un nebun, pufneşte Aisling, lăsând deoparte prefăcătoria.

Gata cu teatrul.

— Ştiu asta. Era atât de nebun, încât propriul lui tată, bunicul tău, i-a curmat viaţa.

— Da. Ştiu, şopteşte Aisling.

— Bine. Mulţumesc pentru onestitate.

Urmează câteva clipe de tăcere în care McCloskey îşi trage de cuticule, iar Aisling fierbe de furie. Celta ştie că ar trebui să tacă, să aştepte ca poliţista să vorbească din nou, dar…

— De ce *dracu'* m-aţi reţinut?
McCloskey se dă jos de pe masă şi îşi sprijină ferm mâinile pe tăblia rece:
— O să fiu sinceră cu tine, Kopp. Nu doar pentru că mi s-a ordonat să fiu sinceră cu tine, ci şi pentru că vreau să fiu. Am văzut multe porcării la viaţa mea. Mai multe decât îţi poţi închipui – şi cred că ai o imaginaţie bogată. Eu ştiu cine eşti tu, dar tu nu ştii cine sunt eu, nici locurile pe unde am fost, nici lucrurile pe care le-am făcut. Oamenii cărora le-am făcut rău. Felurile în care le-am făcut rău. Am văzut lucruri îngrozitoare. Lucruri uluitoare. Lucruri care nu-s de pe lumea asta – la propriu. Ştiu că ştii despre ce vorbesc.
— Vorbeşti ca taică-miu. Parcă ai fi nebună.
— Nu fi caraghioasă, Kopp. N-avem timp de asta. Evenimentul se apropie. Amândouă ştim asta. Cei doisprezece meteoriţi, cei care v-au activat seminţiile, celulele teroriste, au fost doar un preludiu. O să vină încă un meteorit. Şi o să dezlănţuie un adevărat iad.
Aisling face ochii mari. Buzele ei subţiri se întredeschid. Această neiniţiată ştie prea multe.
— De unde ai aflat toate astea?
— Ţi-am zis. Tatăl tău ne-a dat nişte documente şi avem şi noi sursele noastre. Ba chiar am avut destul de multe contacte cu seminţia nabateană, al cărei Jucător e un sociopat cu tulburare bipolară pe nume Maccabee Adlai. Îl cunoşti?
— Nu prea.
— Un ţicnit şi un ticălos, dar un tip foarte atrăgător. Contactele cu nabateenii au fost edificatoare şi, în acelaşi timp, înfiorătoare. Prima oară când ne-am intersectat cu ei şi am fost foarte aproape să aflăm despre Jocul Final, ne-au omorât aproape toţi agenţii din Iordania, plus câteva sute de civili, între care şi copii. Numai ca să nu aflăm nimic.
— Jocul Final. Deci *ştii* despre ce-i vorba.
— Nu ştiu tot, dar ştiu multe. Lucrul cel mai important – şi mai deprimant, aş zice – pe care îl ştiu e că un meteorit uriaş se apropie de planeta noastră, şi e un spirit pe care nu-l putem ţine închis în sticlă, oricât de mult ne-am strădui.
— Aţi aflat unde o să lovească? întreabă Aisling, simţindu-se un pic disperată pentru că îi pune întrebări unei neiniţiate.
— Aproximativ, oftează McCloskey. O echipă de cercetători de

la NASA crede că a reuşit să stabilească locul impactului. Meteoritul a fost observat acum câteva zile şi, dat fiind că avem acces la informaţii secrete şi suntem interesaţi de fenomene extraterestre, am aflat foarte repede de existenţa lui.

— *Unde* o să lovească?

— E o informaţie secretă.

— La naiba cu secretele! Spune-mi.

— Nu pot. Nu încă.

— Când o să-mi poţi spune?

— După ce-mi promiţi ceva, Kopp.

— Ce?

McCloskey face o pauză înainte să-i răspundă:

— Ştii, Kopp, n-am vrut să am de-a face cu tine. Am vrut s-o apuc în cu totul altă direcţie.

— În ce direcţie?

— Şi asta e o informaţie secretă. Am să-ţi spun, totuşi, că încercam să împiedicăm revenirea pe Pământ a strămoşilor noştri extratereştri. Dar apoi au căzut meteoriţii ăia şi ne-am dat seama că era prea târziu şi că s-a ales praful de planul nostru, înţelegi?

— Habar n-ai ce se întâmplă.

McCloskey reuşeşte să-şi ia un aer înţelegător:

— Poate că n-am habar. Ştiu la ce fel de antrenamente sunt supuşi Jucătorii şi am văzut ce pot face unii dintre voi. Sunt prima care recunoaşte că e impresionant. Sunteţi mai bine pregătiţi şi mai capabili decât orice forţe speciale din lume. Iar unii dintre voi sunt şi mai cruzi. Sunteţi un grup înfricoşător. Dar asta nu mai contează acum, pentru că jocul a început. Ceasul Judecăţii de Apoi ticăie şi, sinceră să fiu, eu şi colegii mei suntem un pic speriaţi. Am stat de vorbă şi, după lungi dezbateri, am hotărât să ne alăturăm ţie.

— Şi asta ce naiba înseamnă?

— Înseamnă că, dacă jocul ăsta – care e o glumă proastă de proporţii cosmice – poate fi câştigat, iar câştigătorul garantează supravieţuirea celor din seminţia sa, atunci trebuie să ne asiguram că o să câştigi *tu.*

Aisling înţelege în cele din urmă. Zâmbeşte:

— Pentru că şi tu eşti celtă La Tène.

McCloskey duce un deget la nas:

— Exact. Pentru că şi noi suntem celţi La Tène, la fel ca

aproape un sfert din populaţia celor două Americi, plus o cincime din populaţia Europei. Tu, Aisling Kopp, eşti Jucătoarea *noastră.*

Lui Aisling iarăşi îi creşte pulsul. E prea mult. Faptul că o agentă guvernamentală – un nimeni în lumea Jocului Final – ştie toate astea e foarte îngrijorător.

Înseamnă că lumea deja se schimbă, înainte de sfârşitul ei.

McCloskey se apleacă în faţă:

— Uite de ce te afli aici, Kopp: ca să-ţi ofer ajutorul nostru. Şi ţin să-ţi spun că nu prea ai de ales. Deja am hotărât să ne implicăm. Mica noastră echipă de oameni foarte capabili, foarte periculoşi, foarte conectaţi şi foarte bine dotaţi o să te ajute să găseşti cheile, să omori pe cine trebuie şi să câştigi. O să fim alături de tine până se termină naibii povestea asta.

Aisling se lasă pe spate. Mai exact, se îndepărtează cu scârbă. Îşi doreşte din tot sufletul să iasă din încăperea asta, să plece cât mai departe de femeia din faţa ei.

— Puteai să zici aşa de la început, răspunde Aisling.

— Ah, nu. Am vrut să vedem cine eşti, să ne cunoaştem mai bine vedeta, răspunde zâmbind McCloskey. Aisling, scumpa şi înfricoşătoarea noastră Jucătoare celtă, noi suntem cei mai mari fani ai tăi.

Maccabee Adlai, Ekaterina Adlai

ARENDSWEG, NR. 11, SALĂ ASEPTICĂ LA SUBSOL, LICHTENBERG, BERLIN, GERMANIA



— O să dureze un pic până o să funcţioneze perfect, spune Ekaterina Adlai în limba aproape uitată a seminţiei nabateene.

O limbă curgătoare, cu sonoritate arabă, presărată cu cloncănituri şi monosilabe guturale. O limbă pe care şi ea, şi Maccabee sunt mândri că o vorbesc. Camera e luminoasă şi rece, iar deasupra capetelor lor zumzăie aparatele de aer condiţionat. La un sistem audio Sonos, montat într-un colţ, se aude în surdină prima mişcare din Concertul pentru două viori în Re minor de Bach.

Ekaterina e îmbrăcată în halat de operaţie, are o vizetă transparentă pe faţă şi o pereche de ochelari cu lupă. Aparatele din jur bâzâie şi piuie intermitent. Tuburi, lichide, o pungă de sânge. Se apleacă deasupra unei bucăţi de pânză sterilă de culoare albastră, pe care e aşezată mâna băiatului, cu pielea scăldată în sânge şi iod. Ataşată de încheietură are o mână mecanică galvanizată, cu cabluri din fibră optică, circuite din titan şi o baterie prototip foarte subţire, cu autonomie de 10.000 de ore. A pus deoparte ustensilele chirurgicale cu care a contopit carnea caldă cu metalul rece, iar acum face ajustări cu un letcon mic şi cu un voltmetru.

Şi Maccabee e în halat de operaţie. A fost asistentul ei.

Ekaterina împunge degetele cu letconul, dar nu ca să lipească circuite, ci ca să le dea un stimul dureros la care să reacţioneze. Atinge degetul mic – tresare. Apoi inelarul – se retrage. Apoi degetul mijlociu – un pic mai gros decât unul obişnuit – care tresare şi el, mişcarea fiind însoţită de un mic bâzâit dinspre motoraşul montat în podul palmei.

— Şi când o să funcţioneze, continuă Ekaterina, o să-i ia ceva timp prietenului tău să se obişnuiască.

— Nu e prietenul meu.

Femeia îi aruncă lui Maccabee o privire cu subînţeles. Ochii ei par uriaşi prin ochelarii chirurgicali, iar pupilele dilatate şi negre o fac să semene cu o bufniţă care, într-o noapte fără lună, scrutează pădurea în căutarea celei mai mici mişcări. Are o aluniţă deasupra buzei de sus.

— Mi-am dat seama... spune ea. Am montat în mână dispozitivul despre care am vorbit.

Pune letconul pe arătător, dar nu se mişcă deloc. Ţine vârful încins pe deget două secunde, trei. Nimic. Pune letconul în suportul lui şi se întoarce spre un computer. Tastează cu repeziciune, rescriind codul, reconectând nervii cu firele.

— Am să-ţi dau o mică telecomandă cu care să-l activezi, spune ea. Să-l activezi când te simţi pregătit, dragul meu. L-am făcut după specificaţiile pe care mi le-ai dat şi, trebuie să spun că nu le înţeleg. O capsulă cu otravă sau un explozibil ar fi fost mult mai... direct.

— Ambele ar putea fi depistate, Ekaterina.

— De puştiul ăsta sălbatic?

— Nu-i aşa prost pe cât pare. E mai bine cum am zis eu.

Femeia se opreşte din tastat, ia letconul şi atinge din nou arătătorul, care se retrage imediat. Se uită la noile măsurători afişate pe ecran: 3–0–7–0–0, şi dă din cap cu un aer satisfăcut.

— Bravo, Ekaterina. Excelent!

— Mulţumesc.

Apoi pune fierul încins la 418 grade pe degetul mare.

Tresare.

În palmă.

Tresare.

În podul palmei.

Tresare.

Pune letconul în suport, ridică vizeta şi ochelarii cu lupă, apoi îşi scoate mănuşile chirurgicale. Ia un şervet împăturit din bumbac gri şi îşi şterge transpiraţia de pe frunte. Stinge lampa puternică de deasupra capului şi îşi freacă mâinile, dezmorţindu-le după orele de muncă intensă.

— Şi totuşi, dragul meu, să nu stai foarte aproape de el când activezi dispozitivul ăsta de siguranţă.

— Aşa am să fac. Ce rază are telecomanda?

Ekaterina traversează încăperea până la o etajeră, şi stomacul

îi ghiorţăie zgomotos.

— Nu mai mult de şapte metri, răspunde femeia, apoi deschide o cutiuţă de unde ia ceva. Sunt lihnită.

— Şi eu. Am o surpriză pentru tine.

Ekaterina se întoarce cu zâmbetul pe faţă:

— Da?

— Am rezervat cea mai bună masă la Fischers Fritz, spune el, zâmbind larg, şi se uită la ceas. Vine o maşină să ne ia într-o oră.

Ekaterina – care e un pic mai durdulie decât în tinereţe şi mai preocupată de plăcerile lumeşti – sare câţiva inchi în aer, strângându-şi pumnul drept cu mâna stângă.

— La Fischers Fritz? Cum ai reuşit să faci rezervare într-un timp atât de scurt? Avem acolo un membru al seminţiei noastre de care eu nu ştiu?

Maccabee îşi freacă arătătorul şi mijlociul de degetul mare:

— Nu, Ekaterina. Am făcut rost de masă la fel ca toată lumea.

— Ei bine… spune ea, evident încântată, deja gândindu-se la mâncare. Asta e telecomanda.

Şi pune un tub metalic scurt în mâna lui Maccabee, care îl întoarce şi îi deschide capacul, dând la iveală un buton roşu.

— Apeşi repede de trei ori, îi explică ea, bătând cu piciorul în podea ca să-i arate cadenţa.

— Şi asta-i tot?

— Asta-i tot. N-are buton de anulare. Nu există cale de întoarcere.

— Bine.

Ekaterina cercetează camera, să vadă dacă nu cumva a uitat ceva. N-a uitat. Aparatele bâzâie şi piuie. Maccabee şi Ekaterina ascultă respiraţia liniştită şi regulată a lui Baitsakhan.

— Fischers Fritz, spune ea cu un aer visător. O surpriză minunată. Cu un aer radios, Maccabee îşi aşază mâna pe umărul ei şi strânge uşor.

— Da, Ekaterina. Doar tu, eu şi o sticlă de Krug din 1928. O masă potrivită pentru sfârşit.

DE LA: wm.s.wallace58@gmail.com
PENTRU: lookslikecandy@gmail.com
SUBIECT: SALUT! TE ROG CITEŞTE ACUM!
PRIORITATE: URGENT

Salut, Cass,

Sunt eu, Will. Evident. Cum îţi merge? Ce mai fac Petey, Gwen şi nătăfleţul ăla de Crabapple? Până la urmă a reuşit Joachim să obţină slujba la spital?

În fine, îţi scriu de pe adresa de Gmail pe care n-o folosesc aproape niciodată, întrucât ce urmează să-fi spun nu poate fi expediat de pe adresa mea de la NASA. E o chestie cât se poate de secretă. Dar e EXTREM, EXTREM, EXTREM de importantă. Nu vreau să fiu alarmist, dar e vorba de ceva letal. Pentru tine şi copiii tăi şi pentru toată lumea care locuieşte în apropiere de tine. De fapt, e letal pentru toţi cei locuiesc pe o rază de o sută de mile de Oceanul Atlantic. Ba chiar ar putea fi letal pentru toate vieţuitoarele de pe Pământ.

După cum ştii, în ultimii cinci ani am lucrat în programul NEO, într-o echipă care studiază cerul în căutarea tuturor meteoriţilor care trec la 1,3 unităţi astronomice[45] *de soare. Multora li se pare o treabă plicticoasă, dar tu ştii bine că-mi place munca mea. Întotdeauna am fost pasionat de numere şi de cosmos. Întotdeauna.*

Cel puţin până acum.

Am descoperit ceva uriaş, Cass. Un corp ceresc apărut de nicăieri. E foarte aproape, dar l-am observat abia acum, ca şi când ar fi apărut dintr-o gaură neagră sau ar fi ieşit dintr-un pliu al continuumului spaţiu-timp. E foarte, foarte aproape. E un monstru pe care ar fi trebuit să-l vedem cu ani în urmă, şi dacă l-am fi văzut, am fi putut să facem un plan şi să-i schimbăm traiectoria. Dar acum, probabil nu se mai poate face nimic. Guvernul încearcă să-şi dea seama care e cea mai bună cale de acţiune, dar cu toţii sunt dezorientaţi şi FOARTE speriaţi.

[45] O unitate astronomică este egală cu distanţa medie dintre Pământ şi Soare (n.tr.).

Oamenii de ştiinţă de la Laboratorul de Propulsie Spaţială sunt şi ei dezarmaţi, pentru că niciunul dintre motoarele pe care le-au construit nu sunt suficiente ca să-l oprească sau să-i schimbe traiectoria. Apariţia meteoritului – l-au botezat Abaddon, care în ebraică înseamnă aproximativ „Distrugătorul” – a fost o surpriză atât de mare, încât i-a făcut pe mulţi să pună la îndoială fundamentele ştiinţei. Mulţi colegi pur şi simplu au încetat să mai vină la serviciu.

Vorbesc serios, Cass, dacă am calculat corect, meteoritul va lovi Pământul în 82 până la 91 de zile. Dar în clipa asta pot să spun cu o certitudine de 95% că va lovi în emisfera nordică, probabil în mijlocul Atlanticului, poate un pic mai aproape de Statele Unite decât de Europa. Nici nu pot să-ţi descriu distrugerile pe care le va pricinui acest meteorit. Va fi ca şi când am strânge laolaltă tot arsenalul nuclear din lume, l-am multiplica de zece ori şi am aprinde fitilul – iar explozia o să se producă în câteva secunde. O să fie sfârşitul…

Sfârşitul întregului Pământ, Cass.

Trebuie să începi să te pregăteşti. Mai devreme sau mai târziu, informaţiile astea or să se scurgă către presă sau or să fie făcute publice de agenţie, iar apoi lumea o să se schimbe radical. Nu pot să prezic ce o să se întâmple, dar a rămâne în Brookline[46] *nu este o opţiune. Trebuie să te urci în maşină – sau, şi mai bine, închiriază o rulotă uriaşă, umple-o cu mâncare şi, îmi pare rău s-o spun, cu arme – şi vino să te întâlneşti cu mine şi cu Sally undeva în centrul ţării. O să stabilim exact locul în câteva zile, dar mă gândesc la un loc îndepărtat, aproape de graniţa cu Canada (vor fi mult prea mulţi nebuni înarmaţi în ţară după ce o să se afle totul). Poate în Montana sau în Dakota de Nord.*

Te rog să mă iei în serios. Sunt în toate minţile. Fă pregătirile de acum, înainte ca lumea să se sperie şi să înceapă să se agite. Abaddon se apropie şi va pune capăt lumii aşa cum o ştim.

Sună-mă să stăm de vorbă.

Sună-mă.

XXOOXXOOXXOO, fratele tău mai mare, Will.

---

[46] Orăşel din apropiere de Boston (n.tr.).

Sarah Alopay

TUNEL AL METROULUI LONDONEZ, APROAPE DE STAŢIA HIGH STREET KENSINGTON



Sarah aleargă cât poate de repede. Aleargă şi nu se gândeşte la moartea lui.

Încă o moarte.

A lui Jago.

Oare chiar l-a lovit trenul? Oare chiar a murit? Da. Da, sigur a murit.

Da.

Şi dacă n-a murit, probabil deja l-au lichidat soldaţii.

Încă o moarte.

Aleargă. Ajunge la bifurcaţie şi coteşte spre sud. E tunelul de serviciu, aşa i-a spus Jago.

Care acum a murit.

Pe care îl iubeşte.

Pe care *l-a iubit.*

La trecut. La fel ca pe Christopher.

Aleargă, călcând în băltoace, panglicile lucioase ale şinelor de oţel reflectând lumina slabă a lămpii de pe fruntea ei. Aleargă. În minte îi revin mici detalii, rostite de vocea lui Jago. Detalii la care nu a fost atentă când i le spunea în camera de hotel, dar pe care mintea ei antrenată le-a păstrat în mod reflex, automat.

Ajungem la o uşă. Un punct de acces în sistemul de canalizare. Pe acolo putem coborî într-un bazin. Pornim prin canalul de scurgere şi mergem până ajungem la o scară pe care scrie „Compania Electrică de Nord”. Urcăm şi ieşim la suprafaţă. Furăm o maşină. Sarah, mă asculţi?

Da.

Bine. Furăm o maşină şi pornim spre nord. Evităm autostrăzile. Ne întâlnim cu Renzo la o pistă dezafectată. Pista militară Folkingham din Lincolnshire. Repetă.

Pista militară Folkingham din Lincolnshire.

— Pista militară Folkingham din Lincolnshire, spune ea cu glas tare când ajunge la uşa care dă spre sistemul de canalizare. E legată cu un lanţ. Îl distruge cu puşca FN F2000, bubuitul şi zornăitul răsunând în tuneluri. Cu siguranţă şi-a trădat poziţia. Soldaţii vin spre ea. Încă nu i-a văzut şi nu i-a auzit, dar e sigură că vin.

Sarah intră pe uşă dinspre sud-est şi coboară câteva trepte de fier într-o galerie scundă cu apă împuţită, care îi ajunge până la glezne. Înaintează cât poate de repede spre nord-est, unde ar trebui să se afle bazinul. Când ajunge la el, alege la nimereală un tunel în dreptul căruia scrie: SCURGERE E15, cu speranţa că E vine de la „est”. Înainte să iasă din bazin, îşi rupe o bucată din cămaşă şi o agaţă de o tijă de fier de la intrarea în tunelul marcat: INTRARE W46. Poate că asta o să-i inducă în eroare pe câţiva soldaţi. Chiar când iese din cisternă, de deasupra se aude o explozie puternică. Din tavan se desprind bucăţi de beton şi praf.

Oare ce s-o fi întâmplat sus? N-are timp să afle. Trebuie să meargă mai departe. Oare e posibil să fi fost Jago?

Nu. Nu se poate. Speranţa e prea periculoasă în acest moment. Ar putea s-o încetinească, ar putea s-o facă să piardă jocul, ba chiar şi viaţa.

Cheia Pământului!

Îşi pipăie buzunarul. Încă e acolo. Slavă Cerului, încă e acolo.

După un kilometru de mers prin galeria şerpuitoare, presărată cu gurile canalelor deversoare la înălţimea umărului sau a taliei, ajunge la o încăpere circulară. Dă peste o scară metalică înfiptă în perete, în dreptul căreia, deasupra unui „7” mare, e scris cu vopsea roşie: COMP ELECT NORD. Îşi aruncă puşca pe umăr şi, înainte să urce pe treptele de fier, îşi duce mâinile pâlnie la urechi şi ascultă cu atenţie. Aude nişte plescăituri discrete din direcţia de unde a venit. Zgomot de paşi.

Iarăşi se întreabă: Jago?

Sau o echipă de ucigaşi? Oare câţi ar putea să omoare înainte s-o răpună? Asta îşi doreşte? O scurtă răzbunare urmată de moarte?

Sau o fi Jago?

Nu. N-are cum. *Nu poţi să speri. Speranţa e un ucigaş. Înseamnă moarte.*

Ia-o din loc.

Şi porneşte.

Sus, sus, sus.

Îşi lipeşte umărul şi tâmpla de capacul gurii de canal, îşi sprijină mâinile de pereţii canalului şi îşi propteşte picioarele puternice într-o treaptă de fier. Împinge cu coapsele şi cu genunchii, ridicând discul de metal, îşi strecoară degetele pe după marginile lui şi, cu mare grijă, îl dă la o parte. Capacul scrâşneşte pe podea. Sarah a ajuns într-o cameră mică şi întunecată. Rece şi umedă. Iese din tunel şi ascultă din nou cu atenţie, dar nu mai aude zgomot de paşi în urma ei. Poate că a fost doar în mintea ei. Da, exact, a fost doar în mintea ei. Speră că nu se înşală. Se aşază pe vine şi trage cu grijă capacul la loc. Se uită în jur. Un banc de lucru şi câteva unelte, iar pe perete o hartă a reţelei de canalizare. Două cuiere de care atârnă câte o salopetă de pânză şi câte o cască de protecţie.

O uşă.

Ascunde puşca în spatele a trei lopeţi şi ia o salopetă din cuier. E prea mare, dar nu-i pasă. Şi-o trage peste haine şi îşi face un coc, prinzându-l cu un pix de pe bancul de lucru. Suflecă manşetele pantalonilor. Respiră. Se întoarce cu faţa spre uşă. Respiră.

Şi abia acum îşi dă seama că plânge.

Îşi atinge obrajii şi ochii.

Nu ştie de câtă vreme plânge.

Îşi dă o palmă.

Încă o dată.

— Vino-ţi în fire, Sarah. Vino-ţi în fire.

Încă o dată.

— Pista militară Folkingham din Lincolnshire. Pista militară Folkingham. O să furi o maşină, o să porneşti spre nord, o să opreşti să cumperi o hartă rutieră – nu poate risca să-şi folosească smartphone-ul, nici vreun alt telefon – şi o să te întâlneşti cu Renzo. O să pleci din Anglia. Pista militară Folkingham din Lincolnshire.

Se şterge la ochi, îşi umflă obrajii şi încearcă uşa. E descuiată. O întredeschide şi se uită afară. N-o aşteaptă nimeni, nicio unitate antitero, niciun blindat cu mitraliera îndreptată spre ea, nicio echipă de asasini din Serviciile Aeriene Speciale.

Iese afară.

Respiră.

Merge repede – dar nu prea repede – pe o stradă rezidenţială plăcută şi liniştită. Trece de două intersecţii şi nu vede pe nimeni. Pe o parte a străzii se înşiră platani la intervale regulate, scoarţa lor cenuşie cojindu-se în forme neregulate, asemănătoare cu contururile ţărilor şi lacurilor, iar din frunzişul lor se aude ciripit de păsări. Aude o sirenă îndepărtată şi ştirile BBC printr-o fereastră deschisă. Dă colţul şi merge până la următoarea intersecţie, depăşind o femeie cu un pomeranian[47] pufos, cu limba atârnată din botul negru. Femeia abia dacă o observă pe Sarah, fiind ocupată să-şi încurajeze câinele: „Hai, Gracie, hai!”

După a patra intersecţie, cahokiana încearcă portierele tuturor maşinilor pe lângă care trece.

A şasea se deschide.

E un Fiat Panda simplu şi discret, un hatchback cu două uşi, care are o zgârietură pe capotă. O excelentă maşină de fugă. Urcă şi o porneşte în 18 secunde. Nu la fel de repede pe cât a pornit Jago maşina în China, dar decent.

Jago.

Care a murit.

Sau trăieşte?

Oare paşii pe care i-a auzit erau ai lui?

Nu, imposibil. Nu era la fel de rapid ca ea. A murit.

Dar poate că n-a murit.

Clatină din cap. Genul ăsta de gânduri o vor încetini şi o vor omorî.

De ce s-a purtat aşa? De ce nu i-a căutat cadavrul? L-a abandonat atât de repede.

Prea repede.

Abandonează prea repede multe lucruri şi mulţi oameni. Tate, Reena, mama şi tatăl ei, Christopher, Jago.

Pe ea însăşi. Pe Sarah dinainte. Pe Sarah de care îi plăcea.

Totul în numele Jocului Final.

Ce se întâmplă cu ea? Cu inima ei?

Taci din gură. Vino-ţi în fire. Nu spera. Ia-o din loc.

Se apleacă într-o parte şi deschide torpedoul. Scoate o şapcă boţită şi nişte ochelari de soare ieftini. Îşi pune şapca pe cap,

---

[47] Câine de companie cu faţa ca de vulpe, botezat după regiunea germană Pomerania (n.tr.).

îndesându-şi părul sub ea, apoi îşi pune şi ochelarii, dar îşi dă seama că s-a întunecat, cerul fiind acoperit cu o pătură de nori şi îi dă jos.

După ce bagă maşina în viteză, se vede în oglindă. Încă plânge.

Nu ceda. Condu. Nu ceda.

Fără s-o ia în seamă pe fata cu inima frântă din retrovizor, iese din locul de parcare îngust şi merge înainte. Conduce cu mintea goală. După două ore şi 23 de minute de mers cu cinci mile peste viteza legală, ajunge pe drumul naţional A15, în orăşelul Bourne din Lincolnshire.

Nu mai are mult.

Pe drumul îngust de provincie, maşina ei mică depăşeşte huruind un biciclist în vârstă. Bătrânul poartă un sacou de tweed, cizme de cauciuc verzi şi o şapcă de lână de aceeaşi culoare, iar în coş are o umbrelă.

Cerul încă e cenuşiu, dar n-a plouat.

Sarah ţine volanul cu ambele mâini, strângându-l atât de tare, încât i s-au albit încheieturile de la degete. Mai are un pic până la pista militară Folkingham.

A plâns în reprize de-a lungul drumului. Şi tot timpul a fost ca şi când o persoană ar fi plâns şi o alta ar fi condus. Oare Sarah Alopay e cea care plânge la volan? Sau e cea care ţine strâns volanul, lăsând în urmă, cu sânge rece, un lung şir de morţi? Cele două Sarah nu se plac una pe alta, le e scârbă una de cealaltă.

Are suficientă minte cât să înţeleagă că i s-a întâmplat ceva. În ea s-a stricat ceva. Poate ceva profund. Oare s-a lovit la cap în lupta cu comandoul care i-a atacat la hotel? Nu, n-are nicio durere la cap. Oare a fost aşa de când a murit Christopher, de când a pus mâna pe Cheia Pământului? Poate s-a schimbat un pic atunci, dar acum e ceva mai intens.

Îşi spune că nu face decât să Joace. Atâta tot. E goală pe dinăuntru şi nu face decât să Joace, iar acum Jago nu mai e alături de ea s-o ajute.

Dar nu e ceva în neregulă doar cu capul ei. Îşi simte pieptul încordat, gâtul, uscat şi aspru, şi o doare mandibula.

Parchează pe marginea drumului, opreşte motorul şi se uită din nou în oglindă.

Ţipă.

Ţipă din toţi rărunchii.

Ridică ambele mâini şi îşi freacă îndelung faţa. Îşi bagă un pumn în gura deschisă.

Ţipătul încetează.

VINO-ŢI ÎN FIRE!

Îşi plimbă mâinile pe coapse şi respiră. Inima îi bate cu putere, ca şi când tocmai ar fi alergat – 127 de bătăi pe minut, ceea ce e prea mult. În următoarele două minute, reuşeşte să coboare la 116, 107, 98, 91, 84.

Când ajunge sub 78, face toate exerciţiile de meditaţie pe care şi le aminteşte.

— Bine, spune ea în şoaptă. Jago a murit şi acum sunt pe drumul meu. Am Cheia Pământului şi pot să câştig. Renzo o să mă scoată de aici, iar dacă nu vrea, o să-l oblig. Pot să câştig. Chiar dacă *eu* am declanşat Evenimentul, pot să câştig. O să mă duc acasă, o să-mi văd familia, o să le spun părinţilor lui Christopher că băiatul lor a murit, şi am să Joc mai departe. Pot să câştig. Pot să câştig. Pot să câştig.

Se gândeşte la Christopher. Nu aşa cum l-a văzut ultima oară, cu trunchiul spulberat şi cu picioarele întinse pe iarba verde de la Stonehenge. Îşi aminteşte de el aşa cum era după antrenamentele de fotbal în Omaha, cu tricou fără mâneci, strălucind de transpiraţie, cu părul auriu de pe antebraţe sclipindu-i în lumina după-amiezii târzii. Zâmbind şi apropiindu-se de Sarah, care zâmbeşte şi ea.

— Voi câştiga! Ce altceva pot să fac?

Îşi ascultă inima – 59 de bătăi pe minut. E bine. Porneşte motorul, bagă maşina în viteză şi o ia din loc.

Şase minute mai târziu, iese de pe A15, virând la stânga, pe o stradă fără nume, prost asfaltată, înconjurată de câmpuri. Grâu, lucernă, orz, cartofi – mulţi cartofi. Îi recunoaşte instinctiv. E Jucătoarea cahokiană, la urma urmelor, şi a petrecut în Marile Câmpii mai mult timp decât toţi ceilalţi Jucători laolaltă.

După o milă, drumul pur şi simplu se termină la marginea unui câmp acoperit cu trifoi de un verde intens. Opreşte maşina sub crengile unei sălcii plângătoare, ascunzând-o de privirile indiscrete. Îşi dă jos salopeta şi verifică dacă mai are Cheia Pământului, ceea ce începe să devină un fel de tic nervos. Scoate încărcătorul pistolului de ceramică şi îl verifică. Îl pune la loc şi controlează dacă are siguranţa pusă înainte să-l bage în

betelie. Îşi desface cocul şi îl prinde într-o coadă. Aerul e dulce. Miroase a pământ, a apă şi a turbă. Se simte şi un pic de caprifoi. Şi un iz de îngrăşământ natural.

E bine pe câmp, în aer liber.

O linişteşte.

Porneşte prin câmpul de trifoi, iarba până la gleznă agăţându-i-se de manşetele pantalonilor. Vechea pistă militară ar trebui să fie chiar în faţă.

N-ai cum s-o ratezi, i-a spus Jago.

Cincizeci de paşi mai încolo, îşi dă seama că avea dreptate.

Vede un camion militar vechi şi ruginit, cu vopseaua de mult cojită şi cu interiorul întunecat şi misterios. Deceniile de stat sub cerul liber l-au colorat în verde, maro şi cenuşiu. A fost revendicat de natură, anotimp după anotimp, şi acum e perfect camuflat. În scurtă vreme, pământul – ars, iradiat, toxic – va revendica totul. Pe măsură ce se apropie, Sarah vede şi mai multe vehicule fantomă: motociclete, amfibii de asalt precum cele folosite la Debarcarea din Normandia, remorci şi tractoare militare. Aripi şi cozi de avioane din al Doilea Război Mondial, cauciucuri gigantice, o mulţime de piese metalice de diferite forme şi mărimi. Câmpul de trifoi se termină şi e înlocuit brusc de beton crăpat şi măcinat, căci şi el a fost supus forţelor naturii: vânt, praf, ploaie şi perseverenta viaţă vegetală.

Viaţa chiar e remarcabilă, îşi spune Sarah. *Viaţa o să continue. Orice s-ar întâmpla, va găsi o cale să meargă mai departe.*

Şi eu la fel.

Sare peste botul unui tractor ruginit şi aterizează pe o pistă aspră de beton care se întinde la stânga şi la dreapta ei, mărginită de vehicule abandonate. Nu e foarte lungă – porţiunea dinspre nord pare să fie complet năpădită de buruieni –, dar tot are câteva mii de picioare, spaţiu suficient pentru un avion cu motor turbo, ba chiar şi pentru un avion de vânătoare mic. Se uită după Renzo sau după un aparat de zbor funcţional, însă nu vede nimic.

Dar ar trebui să fie aici, îşi spune ea. *Trebuie.*

Se apropie de centrul pistei şi se aşază în genunchi. Îşi plimbă degetele pe asfalt. Vede urme proaspete de cauciucuri orientate în ambele direcţii. *Există* un avion. A aterizat cândva în ultimele 12 ore, după cum arată urmele negre.

Îşi scoate pistolul din betelie, îi trage siguranţa şi porneşte cu grijă spre nord, ţinându-se aproape de vehiculele ruginite din dreapta ei.

Briza mângâie câmpurile, făcând copacii să foşnească. Sarah observă o mişcare. O prelată unduind sub rămăşiţele scheletice ale unui camion mare din capătul nordic al pistei.

O prelată nouă, imprimată cu model de camuflaj modern.

— Renzo! strigă Sarah.

Nimic. Numai zgomotele câmpului.

— Haide! Ştiu că eşti aici!

Nimic.

— Am avut o dimineaţă lungă, continuă ea fără să mai strige, mergând spre nord, cu pistolul pregătit.

— Şi eu, răspunde o voce, mult mai aproape decât se aştepta Sarah.

Cahokiana se întoarce în direcţia de unde s-a auzit, dar nu vede pe nimeni. E doar un camion ruginit, iarbă, plante agăţătoare şi un şir de copaci în fundal.

— Unde eşti?

— Aici, spune Renzo, vocea lui venind dinspre dreapta, ceea ce e imposibil, întrucât acolo nu e decât spaţiul deschis al pistei. Ce-i, nu mă vezi?

— Nu, răspunde Sarah ruşinată, amintindu-şi că Renzo e un fost Jucător. Arată-te.

— Unde e Jago?

— Jago a…

— Nu-mi spune că n-a reuşit să scape. Pentru că în cazul ăsta, avem o mare problemă.

— N-a reuşit să scape.

— Ar trebui să te omor, *puta*[48], spune el, vocea lui venind acum *din spatele* lui Sarah.

Se întoarce, dar nu vede pe nimeni.

Un ventriloc.

Cahokiana aude un foşnet, se întoarce din nou şi Renzo e acolo, la doar 10 picioare de ea, lângă camionul ruginit, ţinând în mână o puşcă veche, cu ţeava tăiată. Arată la fel ca în Irak – scund, îndesat şi sigur pe sine –, dar îi lipseşte strălucirea veselă din ochii căprui. Azi are o atitudine foarte profesionistă. E roşu în obraji şi are ochii mijiţi.

---

[48] În spaniolă, în original: „nenorocito” (n.tr.).

Sarah dă să ridice pistolul – cel pe care i l-a dat Renzo la Mosul, cel care l-a omorât pe Christopher –, dar Renzo îşi agită puşca şi strigă:

— Nici măcar să nu-ţi treacă prin minte!

Mâna cahokienei înlemneşte, rămânând cu pistolul ridicat în aer.

Fără să se uite la ţeavă, îşi dă seama că, dacă niciunul dintre ei nu se mişcă, ar putea să-l împuşte imediat în piciorul drept.

Desigur, în aceeaşi clipă, Renzo ar putea să-i spulbere pieptul, deci el e în avantaj.

În plus, el are avionul.

Pe un ton rece şi serios, Renzo spune:

— Dacă ridici pistolul spre mine, o să trag. Şi terminăm cu discuţiile. Murim amândoi şi cu asta basta.

— Bine, răspunde ea, şi nu ridică pistolul.

— Arăţi ca dracu'.

Sarah ştie că are dreptate.

— Cum ţi-am zis, am avut o dimineaţă lungă.

— Unde e Jago, cahokiano? Şi nu-mi spune că n-a reuşit să scape.

— Dar asta s-a întâmplat. Dacă te face să te simţi mai bine, să ştii că am fost foarte afectată.

— Nu mă face să mă simt mai bine. Spune-mi cum s-a întâmplat.

Îi povesteşte. Îi spune şi de explozia pe care a auzit-o când era în bazin, dar nu şi despre zgomotul slab de paşi din canal. Nici nu e sigură că au fost zgomote reale. Şi nu vrea ca Renzo să ştie că e pe punctul de a face o cădere nervoasă.

De aceea nu pomeneşte nici de ţipatul din maşină, nici de plâns, nici că abia se menţine pe linia de plutire şi că poate o mică parte din ea se gândeşte să ridice pistolul şi să termine cu toată povestea asta.

Când termină, Renzo o întreabă:

— Deci trenul a trecut, iar tu nu te-ai întors să vezi ce s-a ales de el?

— Nu mai era acolo, Renzo. M-am uitat. Am văzut o bucată din cămaşa lui. Probabil a rămas lipit de botul trenului. Veneau după mine treizeci de soldaţi. Treizeci de ucigaşi.

— Şi tu eşti o ucigaşă.

— Da.

— Dar nu l-ai omorât pe Jago?

— Ce? Nu!

I se pune un nod în stomac şi i se zbate ochiul stâng. *Oare* ea l-a omorât? L-a omorât pe Christopher. Cu intenţie. L-a omorât cumva şi pe Jago?

Nu, nu se poate s-o fi făcut.

Pistolul începe să-i tremure uşor. Vântul se înteţeşte. O să-şi piardă cumpătul. O să-şi piardă cumpătul. O să-şi piardă din nou cumpătul.

— Ce-i, cahokiano? De ce ţi-e teamă?

— De nimic. Ţi-am zis, sunt foarte afectată. Îl iubesc pe Jago. L-am *iubit* pe Jago. Era… era singurul om ca mine pe care l-am cunoscut. Şi ştia *totul* despre mine.

— Iubire, spune Renzo, sugându-şi măselele. Şi l-am prevenit.

— Nu cred că te-a ascultat.

— Îmi dau seama. Şi din cauza asta e mort acuma. Sau cel puţin aşa spui tu.

— A murit, încuviinţează ea cu glas scăzut.

Sarah simte că Renzo îşi schimbă atitudinea:

— În regulă. Deci ai venit să mă convingi să te scot de aici, da?

— Da, asta speram. Anglia e prea periculoasă în momentul ăsta. Vreau să mă duc acasă. Să-mi văd seminţia.

— Şi apoi? După ce aterizăm îţi iei la revedere de la mine? Mult noroc până la sfârşitul lumii şi gata?

— Nu ştiu dacă aş putea să-ţi dau ceva ce nu ai deja, Renzo. Pot să-ţi dau bani, dacă asta vrei.

— Nu mă insulta. Vreau să trăiesc. Vreau ca seminţia mea să supravieţuiască, la fel ca tine. Vreau ca Jucătorul meu să câştige.

— Îmi pare rău, spune ea, străduindu-se din răsputeri să ascundă spaima care îi creşte în piept.

Are dreptate: de ce mă tem?

— Ai Cheia Pământului?

— Da.

— Hai să lămurim lucrurile. Probabil în momentul ăsta figurezi pe mai multe liste de persoane date în urmărire generală – FBI, MI6, Mossad, CIA, Interpol –, iar tu vrei să duci Cheia Pământului acasă? Eşti nebună, cahokiano. Ce te face să crezi că n-or să vină după tine şi în America?

— Trebuie să merg acasă, Renzo. Trebuie, înainte să continui jocul.

— Porcării sentimentale.

— Ce?

Renzo iarăşi îşi schimbă atitudinea:

— Ascultă-mă cu atenţie! Du-te dracului! Nu te duc nicăieri. E posibil ca tu să-l fi omorât pe Jago ca să nu-ţi stea în cale. E posibil ca Jago să fie în viaţă, poate luat prizonier, iar eu trebuie să-l ajut. Şi e posibil ca tu să fi luat Cheia Pământului de la *el.*

Sarah nu ştie ce să-i răspundă. Şi-ar dori din tot sufletul să nu fi fost Jucătoarea care a pus mâna pe Cheia Pământului şi a declanşat Evenimentul. Şi mai mult şi-ar dori să nu-l fi împuşcat pe Christopher.

După opt secunde răspunde:

— Îţi spun adevărul, Renzo. Pe onoarea seminţiei mele, pe onoarea tuturor Jucătorilor ei şi a tuturor strămoşilor mei, jur pe istoria noastră străveche. N-am luat cheia de la el. O ţineam eu – o ţin eu –, dar… era a amândurora.

Renzo face o jumătate de pas în faţă, ca şi când i-ar fi greu să distingă ce spune:

— Era a amândurora.

O afirmaţie.

— Da, răspunde ea.

— Cum adică? Cum e *posibil* aşa ceva?

— Ştii că Jucam împreună. Urma să găsim împreună celelalte chei şi să încercăm…

Renzo e atât de uimit de ce-i spune Sarah, încât îşi relaxează mâna pe puşca cu ţeavă tăiată:

— Vrei să spui că aţi hotărât să încercaţi să câştigaţi… *împreună?*

Sarah dă din cap:

— Da.

— *¡Me cago en tu puta menire!*[49] ţipă Renzo.

E o blasfemie insuportabilă pentru urechile lui. Face încă o jumătate de pas în faţă şi, cu un aer absent, coboară ţeava puştii doi inchi.

Tot ce-i trebuie lui Sarah e acest moment de neatenţie din partea lui Renzo.

Se răsuceşte ca o dansatoare, iar el şi recapătă concentrarea,

---

[49] În spaniolă, în original: „Du-te-n pizda mă-tii!” (n.tr.).

ridică puşca şi trage. O bubuitură puternică, un norişor de fum albastru, ţiuitul ascuţit ca un brici al glonţului ricoşând dintr-o caroserie ruginită de pe marginea pistei.

Renzo a ratat.

Înainte să poată ţinti şi să tragă din nou, Sarah ajunge lângă el. Cotul ei stâng se izbeşte cu o bufnitură în omoplatul lui Renzo, care se apleacă în faţă şi scapă arma din mână. Apoi cahokiana îl loveşte cu ţeava pistolului peste şale, simţind cum îi zdrobeşte ligamentele coloanei.

Renzo geme şi încearcă să se îndepărteze de ea, dar Sarah e prea rapidă. Întinde piciorul stâng în faţă şi îi pune piedică, împingându-l cu pistolul în spate. Renzo întinde mâinile în faţă, fără să dea drumul la puşca pe care o ţine cu dreapta. Încheieturile degetelor i se izbesc de pistă, dar puşca îi rămâne în mână, cu ţeava îndreptată spre exterior. Reuşeşte să nu-şi strivească faţa de pistă, oprind-o la doar câţiva inchi de beton.

Dă să se ridice în picioare, dar Sarah iarăşi e prea rapidă. Se lasă în genunchi şi îl încalecă. Îl loveşte peste ceafă cu antebraţul, iar de data asta faţa lui se izbeşte de beton. Nasul i se sparge în două locuri, sângele începe să curgă şi nişte înţepături ca de strănut îi invadează sinusurile. Ochii i se umplu de lacrimi.

Sarah îşi răsuceşte acrobatic piciorul drept şi îl loveşte peste mâna dreaptă, făcându-l să dea drumul la puşcă şi rupându-i degetul mic. Arma se răsuceşte pe pistă, oprindu-se 11 picioare mai încolo.

Renzo ignoră durerea care îi străbate tot corpul şi iarăşi încearcă să se ridice. Dacă îi mai lasă spaţiu de manevră cahokienei, s-a zis cu el. Simte că apăsarea pistolului din şale slăbeşte şi că Sarah îşi schimbă centrul de greutate. Renzo are de gând să se răsucească şi s-o înhaţe. Poate că nu e la fel de rapid ca ea, dar e mai puternic, şi amândoi ştiu asta. Nu trebuie decât să pună mâna pe ea.

Se întoarce repede şi Sarah se răstoarnă. Renzo se năpusteşte cu mâinile în faţă, iar picioarele ei se răsucesc în unghiuri ciudate. Degetele lui se strâng, încercând să-i înhaţe cămaşa, dar nu reuşesc. Zăreşte pistolul din mâna cahokienei şi întinde mâna stângă după ea, văzând concentrarea şi furia de pe chipul ei. Piciorul stâng al lui Sarah se îndoaie peste pieptul lui, simte că îl loveşte ceva tare în creştet, iar mâinile

cahokienei, care e în spatele lui, trag cu putere de propria ei gleznă, şi într-o clipă Renzo e imobilizat. Are braţul drept prins sub trup, braţul stâng îi e ridicat chiar lângă ureche, gâtul şi pieptul îi sunt strânse cu putere, iar ochii îi lăcrimează şi mai tare. Sarah e sub el, cu omoplaţii şi ceafa de pistă, cu fundul ridicat şi cu toţii muşchii încordaţi în jurul lui. Renzo dă din picioare, încercând să iasă din strânsoare, dar nu reuşeşte. Sarah strânge, strânge şi iar strânge.

— Nu trebuie să se termine aşa, Renzo, spune cahokiana, fără ca vocea ei să trădeze vreun efort.

La urma urmelor, e Jucătoare.

Iar Renzo nu e. Nu mai e. Şi asta e limpede pentru amândoi.

Renzo încearcă să zică: „Ba trebuie. Mi-ai spart nasul, mi-ai rupt mâna şi poate mi-ai omorât Jucătorul. Nu există altă cale”. Dar tot ce reuşeşte să spună e:

— Batr. Sparjul. Nucal.

Sarah strânge, strânge şi iar stânge. Renzo e pe cale să leşine.

— Îţi dau drumul dacă îmi arăţi cum pornesc avionul.

— Dtdr! izbuteşte el să articuleze, ridicând mijlociul mâinii stângi.

— Bine. O să-mi dau seama şi singură.

Strânge, strânge şi iar strânge.

E atât de bună, atât de eficientă şi atât de capabilă când nu gândeşte sau nu se lasă pradă emoţiilor. Şi abia acum îşi dă seama de ce îi era teamă.

Mi-e teamă de mine însămi.

Mi-e teamă de ce sunt.

Dar nu atât de teamă încât să slăbească strânsoarea.

Şi ar continua să-l strângă pe Renzo până şi-ar da sufletul, dar imediat ce trupul lui masiv devine moale, o siluetă sare dintre copaci, luând-o prin surprindere.

Cineva care spune:

— Sarah, ce faci?

Jago Tlaloc, olmecul.

Reţeaua DOAT/Mesaj decriptat/ JC8493vhee938CCCXx
DE LA: TYLER HINMAN
CĂTRE: Doreen Sheridan

D, tocmai am primit acest mesaj de la S şi am vrut să-l citească şi alt coleg de încredere. Sunt informaţii extrem de importante, care pot deveni periculoase dacă ajung în mâinile cui nu trebuie. Ai mare grijă de ele.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

Acum, că se apropie Jocul Final, trebuie să dezvălui mai multe despre Marele Corupător. Acesta este adevărul întreg despre Ea.

Ea e diavolul de pe umărul nostru. Violenţa din sângele nostru. Ura din stomacul nostru. Ea ESTE depravarea. Şi a venit din spaţiu.

După cum ştii, multă vreme a pretins că ar fi tatăl meu.

Dar e un monstru.

A venit aici în urmă cu peste 10.000 de ani sub formă de extraterestru – un Creator. A venit ca mesager pentru poporul Mu. Misiunea lui era să creeze fundamentele sociale şi tehnologice care aveau să le permită oamenilor să avanseze până în punctul în care îi puteau sluji pe Creatori pentru totdeauna. De-a lungul acestui proces, a devenit un fel de semizeu pentru Mu. Invenţiile lui erau de-a dreptul miraculoase. Ea a făcut minuni *pentru ei. Iar în cele din urmă, membrii Consiliului Suprem Mu – Frăţia Şarpelui – au devenit slujitorii şi gardienii lui nemiloşi.*

Dar pentru Creatori, Ea era un simplu pion, un tânăr nestatornic şi violent, care mai avea multe de învăţat. Şi sperau că misiunea de pe Pământ avea să-l aducă pe drumul cel bun. În schimb, Ea şi-a luat prea în serios rolul de salvator, a început să creadă minciunile pe care le spunea oamenilor şi, lucrul cel mal rău, a început să-şi nesocotească superiorii.

Creatorii au hotărât că Ea nu merita salvat şi că seminţia Mu trebuia distrusă, iar rămăşiţele ei să fie alungate în ţinuturile îndepărtate ale Pământului. În felul acesta, trauma ancestrală – frica *– urma să fie implantată în inima omenirii, care avea să*

putrezească şi să ofere solul în care Decăderea putea să prindă rădăcini şi să se împrăştie de-a lungul a mii de ani.

Aşa că au abătut asupra Pământului un cataclism, surpând plăcile tectonice şi împroşcând valuri de lavă şi apă clocotită care au scufundat continentul Mu, iar cei câţiva supravieţuitori au scăpat pe nişte ambarcaţiuni care au plutit în derivă pe ocean. Ea murise, iar slujitorii lui erau în doliu.

Dar Ea a fost salvat chiar de nesupunerea lui, pentru că, folosind ce-i învăţase el într-ascuns, membrii Frăţiei străvechi l-au readus la viaţă şi i-au fuzionat esenţa extraterestră cu un trup de bărbat, sacrificat anume în acest scop. Începând din acel moment, Ea a avut înfăţişare de om, dar a rămas extraterestru pe dinăuntru. Din motive pe care încă nu le cunosc, trupul lui a devenit nemuritor, trăind sub această formă până în ziua de azi.

Vizitatorii au mai venit pe Pământ în secolele care au urmat, să vadă cum se descurcă celelalte creaţii umane ale lor, membri originari ai celor 12 seminţii. Au înrobit mulţi alţi oameni, au adunat şi mai mult aur, proclamându-şi şi consolidându-şi statutul de zei în faţa oamenilor din epoca preistorică şi din neolitic. În tot acest timp, Ea a stat ascuns, sporindu-şi în tăcere puterea, blestemându-i pe cei care îl lăsaseră să moară pe această planetă jalnică.

Dar oricât de mult îşi ura semenii extratereştri, pe oameni îi ura şi mai mult. I se păreau meschini, înguşti la minte, naivi, primitivi şi violenţi. Îi dispreţuia şi dispreţuia şi mai mult că era sortit să trăiască printre ei. A profitat de frica şi naivitatea lor, precum şi de înclinaţia lor de a comite cele mai atroce violenţe unii împotriva altora şi i-a făcut supuşii lui. I-a învăţat pe oameni că erau nişte nulităţi, că salvarea putea fi găsită doar în afara lor şi că trebuiau să se teamă de lucrurile care erau diferite şi să le distrugă.

I-a învăţat Depravarea şi prin învăţăturile lui a devenit puternic, bogat şi influent. Resursele lui erau şi sunt în continuare nelimitate. Mintea lui, deşi otrăvită, este extrem de ascuţită. Este o făptură malefică.

De-a lungul istoriei omeneşti, Ea a fost consilierul multor personalităţi proeminente, îndemnându-i să pornească războaie sângeroase de cucerire. Le-a şoptit la ureche unor oameni precum faraonul Tutmes al III-lea, împăratul Caracalla, Hugh

Capet, Tomás de Torquemada, Adam Weishaupt sau Joseph Mengele.[50] *A fost responsabil măcar în parte de toate războaiele – religioase sau de altă natură –, de toate genocidurile şi de toate atrocităţile în masă comise de-a lungul istoriei umanităţii.*

De toate.

Dar, deşi s-a amestecat în dezvoltarea omenirii, ce aşteaptă Ea cu adevărat e să înceapă Judecata de Apoi, cunoscută de către seminţii – iar acum de către noi – drept Jocul Final.

Ţelul lui e simplu şi înfricoşător. Să lase Jocul Final să se desfăşoare şi să omoare cât mai mulţi oameni, iar apoi să facă tot ce-i stă în putinţă pentru ca fraţii şi surorile lui să nu mai poată veni niciodată în sistemul nostru solar. Vrea ca această planetă – planeta noastră *– să fie doar a lui. Ca să creeze o lume supusă doar lui, un loc de joacă etern şi sălbatic pentru el însuşi.*

Deşi împărtăşim dorinţa lui Ea de a-i alunga pe Creatori din colţul nostru de univers, nu-l putem lăsa să-şi ducă la îndeplinire planul străvechi şi pervertit pentru această planetă. Trebuie să-l oprim. Trebuie să găsim o cale. TREBUIE.

Cu toată onestitatea,

S.

<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<

[50] http://eg2.co/204

Alice Ulapala

CURSA LUFTHANSA 341, COBORÂREA INIŢIALĂ PLECARE: KUALA LUMPUR SOSIRE: BERLIN



Alice se trezeşte dintr-un alt vis intens. De data asta, a visat o pădure incendiată, cu animalele încercând să se adăpostească de valurile de fum.

Care alergau spre braţele deschise ale fetiţei, Micuţa Alice Chopra.

Micuţa Alice zâmbea fericită, primitoare – nu mai era speriată ca în multe dintre celelalte vise ale lui Alice. Radia o lumină aurie şi argintie atât de puternică, încât ţinea la distanţă flăcările, în timp ce animalele se adăposteau în aura ei protectoare.

Strălucitoare.

Precum o zi senină şi însorită.

Precum cerul la mijlocul zilei.

Şi Alice înţelege.

Îşi dă o palmă peste frunte.

— Măi să fie! spune, întorcându-se către tânărul de lângă ea. Micuţa Alice *este* Cheia Cerului!

Tânărul de vreo 25 de ani, cu căşti mari pe urechi, pantaloni bufanţi, ochelari de soare Oakley şi o respiraţie neplăcută din cauza prea multor pahare de whisky băute în timpul zborului, se uită la Alice, care i s-a adresat pentru prima oară de când s-a aşezat lângă el.

— Nu mai spune.

— Da! Nemernicii ăia de kepleri au amestecat şi o fetiţă în povestea asta. Îţi vine să crezi?

Tânărul sughite şi se întoarce în scaun s-o vadă mai bine pe Alice.

— Ştii, pari puternică.

— Normal. Sunt solidă ca un taur. Habar n-ai de ce sunt în

stare.

Tânărul râde.

— Nu mă-ndoiesc, spune el, aranjându-şi ochelarii şi sprijinindu-se pe speteaza scaunului. Ce-ai zis mai înainte? Ceva despre un kepler? Ce naiba e ăla?

— Un nemernic, asta e. Înalt, slab şi cu pielea albastră, ca un ştrumf nenorocit.

— Ştrumfii sunt scunzi.

— Mda, ăştia sunt înalţi. Şi îşi închipuie că sunt stăpânii universului.

— Şi aşa e?

Doamne, ce-mi plac beţivii, îşi spune Alice. *Vorbesc despre orice. Sunt în stare să creadă orice. Auzi, ştrumfi!*

— Da, cam aşa e, conduc universul. Dar la dracu' cu ei! O *fetiţă!* Şi în plus, e fetiţa lui Shari.

— Şi te duci să te vezi cu un kepler la Berlin?

— Eu? Nu. Sunt nişte laşi. Cel puţin asta e părerea mea. Nu catadicsesc să stea pe planeta asta. Cel puţin, nu încă.

— Ah, deci sunt extratereştri.

— Mda, spune Alice, ca şi când tânărul ar fi un idiot. Dar merg la Berlin să mă întâlnesc cu altcineva. Un băiat care are multe defecte, dar nu e deloc un laş. Genul Ned Kelly[51].

Tânărul habar n-are cine e Ned Kelly şi pune o întrebare complet inadecvată:

— Ah, un fel de iubit?

— Ce-ai, frate! Vrei să mă faci să râd?

Conversaţia le e întreruptă de vocea unei stewardese care anunţă că vor ateriza în 20 de minute.

— Mă duc să mă piş, frate, spune ea.

— Du-te.

Alice porneşte spre toaleta de la clasa întâi şi, în timp ce merge, devine tot mai conştientă de ţiuitul strident din capul ei, care îi semnalează poziţia donghului – Baitsakhan.

E ca şi când Jucătoarea koori ar avea în cap o hartă tridimensională, cu ea însăşi în centru, a cărei claritate e accentuată de faptul că se află într-un avion, deasupra lumii. Harta se întinde în toate direcţiile, iar la una dintre marginile ei clipeşte un punct luminos. Când Alice se află de cealaltă parte a globului, punctul era îndepărtat şi slab, dar tot putea fi distins.

[51] Ned Kelly (1854–1880): bandit australian de origine irlandeză (n.tr.).

Acum, că se află la câteva sute de mile de sursă, punctul e limpede şi strălucitor. Harta s-a mărit şi e mai uşor de parcurs. De fapt, e atât de limpede acum, încât probabil ar putea să meargă legată la ochi de la aeroport la locul unde se află Baitsakhan. Nu că aşa o să facă, dar ar putea.

Alice îşi descheie blugii, îi trage în jos şi se aşază pe closet, închide ochii şi punctul luminos se intensifică. Alice se întreabă dacă Baitsakhan a mai prins vreun Jucător, dacă îl torturează ca să obţină informaţii despre chei, aşa cum a torturat-o pe Shari, dacă a făcut vreun progres. Se întreabă dacă e rănit şi, dacă da, cum a găsit pe cineva care să-l ajute. Sau poate că se ascunde.

Se întreabă dacă el e cel care a găsit Cheia Pământului, iar acum şi-a luat o pauză să se delecteze cu reuşita lui, cum ar face orice sociopat.

Sociopaţii i se par amuzanţi.

Întotdeauna sunt şocaţi când mor.

Alice se ridică în picioare, îşi trage pantalonii şi se spală pe mâini, în difuzoare se aude semnalul sonor care avertizează pasagerii să se întoarcă la locurile lor.

Va ajunge pe teritoriul german în mai puţin de o oră.

Se va duce să se cazeze la un hotel.

Dacă donghul o ia din loc, îl va urmări.

Dacă nu, se va culca, iar mâine va porni la vânătoare.

— Ştire de ultimă oră. Un e-mail de la un specialist NASA, care a ajuns în presă, provoacă panică în comunităţile din New England şi din statele de la ţărmul Atlanticului. Mai multe informaţii ne oferă Mills Power, care tocmai s-a întors de la Stonehenge. Mills?

— Bună ziua, Stephanie.

— Bună. Acest e-mail al specialistului William Wallace de la NASA a creat mare vâlvă. Ce ne poţi spune?

— Ei bine, mă aflu la Laboratorul de Propulsie Spaţială NASA din California şi, în ciuda încercărilor mele, nu mi s-a permis să iau legătura cu William Wallace. Dar am obţinut confirmarea scrisă că un anume Will Wallace, geolog planetar cu doctorat la Caltech, chiar lucrează la Laboratorul de Propulsie Spaţială, în cadrul programului NEO.

— Cu ce se ocupă programul NEO?

— Cu descoperirea corpurilor cereşti care trec prin apropierea Pământului, Stephanie. Echipa programului monitorizează spaţiul în căutarea asteroizilor care se apropie de planeta noastră şi calculează probabilitatea unui eventual impact.

— Interesant, mai ales în lumina evenimentelor din ultima vreme.

— Într-adevăr.

— Şi ce ţi-au spus despre el sau despre afirmaţiile lui.

— Nu mare lucru. În afară de confirmarea faptului că domnul Wallace lucrează în cadrul programului, NASA nici nu confirmă, nici nu neagă existenţa unui asteroid uriaş numit Abaddon, care – potrivit e-mailului care a ajuns la presă – s-ar îndrepta spre Pământ.

— Mills, unii interpretează refuzul unei dezminţiri ca pe o confirmare. Dar nu-i ciudat că NASA procedează aşa? Sunt o agenţie guvernamentală, la urma urmelor, şi după toate tragediile din ultima vreme...

— Da, ar putea părea justificat, dar toate datele şi imaginile strânse de NASA şi de Laboratorul de Propulsie

Spaţială sunt de interes public – nu privesc doar Statele Unite, ci întreaga lume. De obicei, toate descoperirile lor sunt publicate online şi sunt actualizate săptămânal, uneori chiar zilnic. Dacă e-mailul domnului Wallace nu e o farsă, atunci Laboratorul de Propulsie Spaţială a luat decizia fără precedent de a păstra aceste informaţii secrete.

— Nu vreau să dau credit celor care susţin teorii ale conspiraţiei, Mills, dar dacă NASA ascunde aceste informaţii, e posibil s-o facă pentru binele populaţiei, astfel încât guvernul să aibă timp să elaboreze un fel de strategie?

— Dacă ne luăm după ce se întâmplă pe Coasta de Est – oamenii îşi fac rezerve de apă, cozile de la benzinării se întind pe câteva mile, din bănci se retrag mari sume de bani şi, lucrul cel mai grăitor, au crescut foarte mult vânzările online de arme şi muniţii –, atunci a nu cunoaşte adevărul ar putea fi la fel de dăunător ca a-l cunoaşte.

— Pare că oamenii se pregătesc de sfârşitul lumii, Mills.

— Chiar cred că populaţia reacţionează exagerat, Stephanie. La urma urmelor, e vorba de un e-mail încă neverificat. Dar da, ai dreptate. Oamenii se pregătesc de sfârşitul lumii.

[52]

[52] http://eg2.co/205

<u>**Aisling Kopp**</u>

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL JFK, HOLUL TERMINALULUI DE SOSIRI NR. 1, CAMERA E-117, QUEENS, NEW YORK, STATELE UNITE



Interesant, îşi spune Aisling după ce ofiţerul operativ McCloskey îi face oferta de a fi ajutată de o echipă guvernamentală secretă. *Dar nu vreau ajutorul „celor mai mari fani ai mei”.*

Bineînţeles că Aisling nu-i spune asta. Nu are încredere totală în propunerea lui McCloskey şi e sigură că îi ascunde ceva. La urma urmelor, e o agentă CIA. Face parte din fişa postului ei să mintă – şi încă des.

Dar deoarece ceea ce Aisling îşi doreşte cel mai mult e să iasă din încăperea aceea, îşi vine în fire şi spune calm:

— Mulţumesc, McCloskey. Accept oferta. Cu dragă inimă. Sfârşitul lumii nu e un eveniment căruia să-i faci faţă uşor.

— Nu, nu e.

— Dacă nu te deranjează, aş vrea să-ţi cunosc echipa.

McCloskey întinde mâna:

— Sigur. Dar mai întâi trebuie să batem palma.

Aisling se ridică în picioare şi strânge mâna femeii înalte şi atrăgătoare.

McCloskey nu zâmbeşte, şi nici Aisling.

Dau mâna, iar încuietorile din uşă foşnesc uşor – *unu, doi, trei* – şi McCloskey spune:

— Să mergem.

McCloskey scoate din buzunar un card prins de un lănţişor pe care şi-l pune la gât. Apoi o conduce înapoi în terminalul aglomerat.

Se opresc lângă cei doi soldaţi care au însoţit-o pe Aisling. Unul dintre ei îi dă lui McCloskey un pistol în toc, pe care şi-l prinde la mijloc. Aisling se uită la soldaţi, dar cei doi nu-i dau

nicio atenţie. Singura lor menire e să execute ordine.

McCloskey o conduce pe Aisling pe lângă banda pentru bagaje şi se apropie de un bărbat în vârstă, de înălţime medie, cu păr şaten ciufulit şi cu barbă albă. Are ochelari cu rame rotunde şi aurii, asemănători cu ai lui Steve Jobs. Dacă Aisling ar fi trebuit să aleagă un agent dintr-o mie de persoane, bătrânul ar fi fost ultima ei alegere – probabil acesta e şi unul dintre motivele pentru care este agent.

— Acesta este ofiţerul de caz Griffin Marrs, spune McCloskey, oprindu-se în faţa lui.

— Salut, Marrs, spune Aisling.

— Bună, răspunde el.

Are în spate rucsacul lui Aisling, iar la picioare îşi aşază geamantanul ei:

— Ai ditamai arma înăuntru, spune Marrs pe un ton nazal şi monoton, ca de fumător de iarbă.

— Am permis internaţional pentru ea.

Marrs ridică din sprâncene:

— Şi încă pe un nume fals. Impresionant.

— Sunt o *Jucătoare,* iar Jucătorii au modul lor de a face lucrurile.

Marrs se uită la McCloskey:

— Măcar am ales pe cine trebuia.

— Ah, niciun dubiu în privinţa asta, spune McCloskey, apoi se întoarce spre Aisling: Eşti pregătită să-l cunoşti pe ofiţerul Jordan?

Aisling încuviinţează scurt din cap:

— Cu cât mai repede, cu atât mai bine. Timpul trece.

— Aşa-i, răspunde Marrs.

McCloskey o ia înainte, apoi Aisling, iar la urmă Marrs, care trage geamantanul greu cu rotile al lui Aisling. McCloskey îi întinde o hârtie ultimului agent vamal dinainte de ieşire. Dar Aisling nu vede pe ea decât antetul CIA şi o bucată de text pe care n-o poate descifra. Agentul o citeşte, iar McCloskey şi Marrs îşi prezintă legitimaţiile. Nimeni nu spune nimic. Când Aisling trece prin dreptul agentului, acesta îi zice:

— O zi frumoasă, domnişoară.

Traversează terminalul pentru sosiri, trecând pe lângă un şir de oameni lipiţi de o balustradă de metal, care îi aşteaptă pe cei dragi să se întoarcă din toate colţurile lumii. Sunt oameni

îmbrăcaţi în tricouri, blugi, sariuri, pulovere sau uniforme şi ţin în mâini flori, animale de pluş şi mici pancarte. Sunt copii, soţii, veri şi bunici. Aisling şi noii ei prieteni trec pe lângă un grup de şoferi de limuzină care ţin în mână tablete sau pancarte cu nume pe ele: Singh, X. James, Örnst, Friedman, Ngala, Hoff, Martin. Ies din terminal. Un Cadillac CTS negru aşteaptă lângă trotuar cu motorul pornit şi cu şoferul ascuns de geamuri fumurii. McCloskey deschide uşa din spate:

— După tine.

Aisling observă că maşina are suspensiile lăsate – e blindată – şi că bancheta din spate e separată de scaunele din faţă printr-un geam transparent.

— Mişto maşină, spune Aisling, apropiindu-se de portieră. Mai ales pentru guvern.

— Ţi-am zis că avem o dotare excelentă, răspunde McCloskey cu mândrie, ţinând o mână pe marginea portierei şi pe cealaltă pe mânerul pistolului Beretta 92FS.

Marrs pune geamantanul în portbagaj şi ocoleşte maşina, deschizând cealaltă portieră din spate. Aşadar, Aisling o să fie flancată de Marrs şi de McCloskey, ca să meargă cât mai confortabil.

Nu vreau ajutorul vostru, îşi spune iarăşi în sinea ei.

Aisling coboară de pe trotuar şi se întoarce cu un aer degajat spre McCloskey. Se aşază pe marginea banchetei. În spate aude claxonul unui autobuz pentru pasageri care face o manevră în marşarier şi huruitul unei motociclete staţionate de cealaltă parte a drumului.

După zgomot, e o motocicletă rapidă.

Aisling îşi ridică picioarele de pe asfalt, dar în loc să le bage în maşină, o loveşte cu tălpile în piept pe McCloskey cu toată puterea.

Nu vreau ajutorul tău!

McCloskey cade pe trotuar, străduindu-se să tragă aer în piept, în timp ce Aisling se întoarce şi face un salt prin maşină, cu picioarele înainte. Îl loveşte pe Marrs peste mandibulă şi peste umăr, izbindu-l de portieră.

— Hei, ce faci? mormăie el.

Aisling aterizează în picioare şi se răsuceşte. După trei paşi, deja aleargă cu viteză maximă, ocolind autobuzul care dă în spate, ieşind din raza vizuală a agenţilor CIA pentru câteva

secunde preţioase.

— Opreşte-te! se străduieşte McCloskey să strige.

Un ţipăt.

Încă unul.

Aisling n-are timp să se uite în urmă, dar bănuieşte că agenţii şi-au scos pistoalele din tocuri.

Aisling aleargă spre un bărbat slab pe o motocicletă sport BMW S1000 RR, vopsită în negru şi argintiu. Are echipament de protecţie complet şi cască, iar motorul e pornit. Motociclistul nu observă agitaţia şi nici pe fata cu păr roşcat şi scurt care se apropie în viteză de el pe partea dreaptă.

Aisling frânează, se apleacă, îl înhaţă de gleznă şi îi ridică piciorul. Luat prin surprindere, bărbatul se răstoarnă de pe motocicletă şi se prăbuşeşte pe asfalt, scoţând un strigăt înăbuşit.

— Am zis, opreşte-te! se aude slab vocea lui McCloskey, în timp ce Aisling sare în şa, pune mâinile pe ghidon şi o ia din loc.

Dispare din faţa terminalului în câteva secunde şi se îndreaptă zgomotos spre ieşirea din aeroport cu 85 de mile pe oră, strecurându-se printre autoturisme personale, taxiuri şi maşini ale Poliţiei Aeroportuare.

Una dintre aceste maşini îşi aprinde luminile roşii şi porneşte în urma ei.

N-are cum s-o prindă.

Aisling accelerează la 95, 103, 112, 119 mile pe oră, simţind cum vibrează motorul în viteza a cincea, la 8.000 de rotaţii pe minut. Motocicleta abia s-a încălzit, şi mai are o viteză – deci încă 60 sau 70 de mile pe oră – înainte să ajungă la capacitate maximă. După un minut, este pe Autostrada JFK, iar apoi, şerpuind pe rampele întortocheate şi presărate cu gropi, iese pe autostrada Belt Parkway.

Două Chevrolet-uri Malibu de culoare gri intră pe autostradă dinspre bulevardul North Conduit. Aisling bănuieşte că sunt poliţişti obişnuiţi sub acoperire, nu membri din echipa lui McCloskey. Virează uşor spre stânga, apropiindu-se de mijlocul autostrăzii, depăşind în viteză maşini şi SUV-uri. Poliţiştii încă sunt în faţă, încercând s-o blocheze. Aisling încetineşte la 79 de mile pe oră şi, în ultima clipă, coteşte periculos printre un Cadillac Escalade şi un Smart spre rampa de ieşire 17N, roata din spate scârţâind şi alunecând înainte să facă din nou priză cu

asfaltul. Motocicleta urcă pe rampă, iar Aisling schimbă viteza şi accelerează, ridicând roata din faţă pentru câteva clipe.

Aisling goneşte spre vest, trecând pe lângă hipodromul Aqueduct, urmărită de două maşini cu însemnele poliţiei şi de unul dintre cele două Chevrolet-uri gri de pe autostradă. Face slalom printre maşini în viteza a treia, cu 111 mile pe oră, fără să oprească la semafoare, iar când se uită în retrovizor, vede Cadillac-ul CIA câteva intersecţii în urmă, cu farurile aprinzându-se intermitent şi cu luminile roşii de pe bara de protecţie aprinse.

McCloskey o urmăreşte şi n-o să fie mulţumită când o să pună mâna pe Aisling.

Îmi ascunzi ceva, McCloskey. Şi n-ai să mă prinzi.

Aisling trece în viteza a patra, ocoleşte un camion şi coteşte pe Bulevardul Linden, care e lung şi lat.

La mijlocul bulevardului aşteaptă un grup de maşini cu lumini pâlpâitoare, printre care sunt împrăştiaţi poliţişti cu pistoale în mână.

Aisling frânează brusc, ţinându-se bine de ghidon, schimbă viteza şi coteşte pe Strada Drew, tăind două benzi. Ar vrea să accelereze din nou, dar în faţa ei e o maşină de poliţie.

La dracu'!

Să vedem cine cedează.

Aisling merge înainte.

La fel şi maşina de poliţie.

Nici motocicleta, nici maşina nu încetinesc şi nu virează.

Or să se tamponeze.

Aisling îşi imaginează scena. O să fie aruncată peste ghidon şi probabil o să-şi împrăştie creierii pe asfalt. Iar dacă nu moare, foarte probabil o să fie prinsă. Iar dacă n-o să fie prinsă, o să fie atât de zdruncinată de impact, încât n-o să poată supravieţui în Jocul Final.

Dar în ultima clipă, maşina de poliţie frânează puternic, iar legile fizicii fac ca botul să i se aplece, bara din faţă frecându-se cu scântei de asfalt. Aisling ridică din nou roata din faţă, urcă pe capotă şi sare peste maşină, plutind în aer. Aterizează 30 de picioare mai încolo, izbindu-se cu putere de asfalt şi străduindu-se să ţină ghidonul drept. În spatele ei se aud două împuşcături, dar gloanţele trec mult pe lângă ea. Coteşte la dreapta, pe o altă stradă şi, o intersecţie mai încolo, ajunge la marginea unui

complex rezidenţial.

Opreşte cu scârţâit de roţi lângă un grup de puşti care stau la colţ de stradă în lumina soarelui de după-amiază, supli şi musculoşi, cu şepci şi cu şorturi largi, care le atârnă pe şolduri. Nu au deseori ocazia să vadă fete albe şi roşcate călare pe motociclete nemţeşti de 20.000 de dolari.

— Hei, bună dimineaţa, scumpo! strigă un puşti, şi prietenii lui izbucnesc în râs.

Aisling zâmbeşte, scoate cheia din contact, sare de pe motocicletă şi îi aruncă cheia.

— Îţi dau motocicleta pe şapcă, spune ea, făcându-i cu ochiul.

Porneşte spre el, îi ia din cap şapca neagră pe care scrie Nets, şi sare peste un gard de fier ca un practicant de parkour[53], dispărând în complexul presărat cu copaci, în timp ce puştii din spatele ei strigă: „Ce dracu'?", „Pe bune?" „Ce-a fost asta?"

Aisling aleargă prin complex, urmărită de privirile bunicilor şi copiilor. Se gândeşte să urce pe acoperişul unei clădiri şi să stea ascunsă până se mai liniştesc lucrurile, dar ar bate la ochi, iar poliţiştii probabil vor chema în ajutor şi elicoptere, dacă n-au făcut-o deja.

Nu. Trebuie să meargă acasă. Repede. Dacă ar putea ajunge acolo şi ar avea suficient timp să ia nişte arme din camera secretă de la subsol, atunci ar putea să dispară pentru totdeauna.

Să dispară şi să Joace.

Să fugă şi să nu fie prinsă.

Să oprească Evenimentul, dacă poate. Iar dacă nu poate, să câştige jocul.

De una singură.

Ajunge la un gard din plasă de sârmă, îl sare din nou în stradă. Aude sirenele în depărtare şi huruitul unui elicopter apropiindu-se dinspre sud. Nu sunt mulţi oameni în această parte a complexului, iar cei care o văd trecând o privesc cu un soi de uimire detaşată. Ca multă lume din marile oraşe, au învăţat să-şi vadă de treaba lor.

Nimeni nu spune nimic când Aisling se apropie de o Honda Civic modificată pentru curse, vopsită în galben şi purpuriu. Sare în ea pe geamul deschis, smulge firele de la aprindere şi

[53] Parkour-ul este o activitate sportivă al cărei scop e deplasarea dintr-un loc în altul şi depăşirea unor obstacole prin salturi şi mişcări acrobatice. (n.tr.).

porneşte motorul în mai puţin de cinci secunde – timp care s-ar putea să fie un nou record în lumea hoţilor de maşini.

În difuzoare se aude o piesă mexicană ritmată. Aisling opreşte muzica, îşi pune şapca cu Nets şi demarează calm, cu încheietura mâinii atârnată pe volan. Îşi pune ochelarii de soare găsiţi pe bord şi porneşte spre sud.

Un jeep trece în viteză pe lângă ea spre Bulevardul Linden, apoi virează spre vest. Aisling accelerează un sfert de milă, apoi reduce viteza şi îşi croieşte drum spre Autostrada JFK pe străzi secundare, sperând ca poliţia să nu fi făcut vreo blocadă pe bulevardul Cross Bay.

Nu e nicio blocadă.

După mai puţin de jumătate de oră, coteşte pe West 10th Road. Următoarele zece minute sunt extrem de importante. Broad Channel nu e decât un pod natural în mijlocul golfului Jamaica. Poliţia sau însăşi McCloskey ar putea s-o încercuiască foarte uşor. Dacă blochează străzile, Aisling ar putea încerca să fugă cu barca bunicului, dar bărcile nu-s tocmai bune pentru aşa ceva.

Nu-i rămâne decât să spere.

Parchează la patru case distanţă de vila ei vopsită în albastru-verzui. Nu se vede niciun om.

Coboară din maşină, bagă mâinile în buzunare şi porneşte spre vilă.

Strada e pustie.

Intră pe aleea din faţa casei, se opreşte lângă piticul de grădină, îi saltă căciula roşie şi ţuguiată şi scoate o cutiuţă cu cifru. Introduce combinaţia – 9, 4, 6, 2, 9 –, deschide cutiuţa şi scoate o cheie.

Aisling porneşte spre uşa de la intrare. Se uită încă o dată peste umăr. Pe deasupra trece un Boeing 747 care a tocmai a decolat de pe Aeroportul JFK. Un graur ciripeşte pe streaşină casei. Descuie, deschide uşa şi se strecoară înăuntru, apoi încuie la loc.

E întuneric în casă.

Pune degetul mare de la mâna dreaptă pe o porţiune nemarcată de perete şi în spatele vopselei se aprinde o lumină roşie. Sertarul unei măsuţe se deschide silenţios, alunecând pe rotile. Fără să se uite în sertar, Aisling scoate dintr-un suport de spumă un pistol Sig 226 cu amortizor, inspectând încăperea cu

privirea. Ca de obicei, pistolul are siguranţa ridicată.

— Pop? strigă Aisling după bunicul ei.

Niciun răspuns.

— Pop! Sunt eu, Ais.

Niciun răspuns.

Aisling porneşte pe hol, trecând de scară, şi se apropie de uşa care duce în pivniţă. Se uită în continuare în toate direcţiile, cu pistolul ridicat, în aşteptarea unei ţinte. Nu e nimeni. E singură. Se opreşte. Loveşte cu pumnul un loc de pe perete. O bucată de lambriu coboară şi dă la iveală o roată de seif. Răsuceşte roata fără să gândească, muşchii ei ştiind combinaţia pe de rost: 59 la dreapta, 12 la stânga, 83 la dreapta, 52 la stânga, 31 la dreapta. Uşa se descuie cu un clic.

Aisling deschide uşa grea – pare să fie de lemn, dar e din oţel, gros de trei inchi – şi o închide în urma ei. Luminile se aprind imediat ce se închide uşa. E în siguranţă. Deocamdată.

Coboară treptele şi trece pe lângă două rastele pline cu puşti, o cămară cu alimente, o salopetă împotriva radiaţiilor, un echipament de scafandru şi un dulap cu uşă din plexiglas blindat plin cu arme albe, dintre care unele sunt străvechi şi nepreţuite, adevărate piese de muzeu.

Nu se uită la nimic din toate astea, ci se duce direct la două raniţe atârnate pe un perete. Un rucsac şi un sac marinăresc. Sunt concepute pentru situaţii de urgenţă. În ele se află tot ce o să-i trebuiască.

Se întoarce şi se opreşte în faţa dulapului blindat. Îşi coboară privirea în dreptul unui scaner pentru retină şi tastează un cod. Cifrul are 25 de caractere – GKI2058BjeoG84Mk5QqPII142 –, pe care le ştie pe de rost de la şapte ani (i-a spus de multe ori bunicului că ar fi bine să le schimbe periodic, dar bunicul nu i-a dat ascultare). Uşa se deschide. Intră în dulapul cu temperatură constantă şi ia cea mai preţuită sabie a seminţiei sale, o *falcata*[54] de oţel din secolul al VI-lea î.e.n., singura sabie de oţel din întreaga Europă la vremea aceea – o armă care a curmat cu tăişul său ascuţit ca briciul 3.890 de vieţi. Celţii La Tène, urmaşi ai unor triburi străvechi care au fost instruiţi de Creatorii înşişi, ştiau de milenii cum să obţină oţel călit, dar n-au spus nimănui acest secret. În secolul al VI-lea î.e.n., o sabie de oţel era un fel de armă fermecată.

[54] Sabie uşor curbată, cu un singur tăiş (n.tr.).

Bagă sabia învelită în teacă în sacul marinăresc şi iese din dulapul cu arme, porneşte înapoi pe scări, luminile stingându-se în urma ei. Iese în hol, închide uşa de oţel, dar, când dă să plece, aude nişte aplauze şi rămâne ţintuită locului.

— Frumoasă evadarea, domnişoară Kopp, spune o voce de bărbat din living.

Aisling se răsuceşte pe călcâie. Un bărbat de până în 50 de ani stă pe fotoliul de piele preferat al bunicului. Are înălţime şi conformaţie medie şi un pic de burtă. Un figurant într-un film, un anonim în mulţime. E cărunt şi are un început de chelie şi barbă de trei zile. E banal din toate punctele de vedere, însă iese în evidenţă prin cicatricea lungă pe care Aisling abia o distinge pe faţa şi pe gâtul lui, dar până şi aceasta pare banală pe faţa comună a bărbatului. E îmbrăcat cu blugi şi cu un tricou gri-deschis, iar în picioare are pantofi sport.

Dacă l-ar vedea pe stradă, Aisling i-ar da atenţie numai dacă ar avea îndreptat spre ea un pistol automat HK416. Cum se şi întâmplă în clipa asta. Raza roşie a laserului de pe pistol e fixată pe gâtul ei. A bătut din palme, lovindu-şi coapsa cu palma.

E stângaci. Nu m-aş fi aşteptat.

Aisling nu ridică pistolul:

— Tu trebuie să fii şeful lui McCloskey.

— Bravo!

— Ai un nume?

— Greg Jordan.

— McCloskey e afară?

— E în drum spre noi.

— Probabil e enervată.

— Nu, deloc, spune el, ridicând uşor din sprâncene. Dimpotrivă, e uşurată. Dacă n-ai fi încercat să fugi, ar fi crezut că nu merită să luptăm pentru tine. În schimb, Marrs chiar e enervat. E genu' care zice că e „prea bătrân pentru porcării din astea".

— Atunci o să-i cer scuze.

— Bine. Va aprecia asta.

— Deci ce s-a întâmplat la aeroport a fost un test?

— Ce nu e un test, domnişoară Kopp? Mai ales acum, că a fost găsită Cheia Pământului.

— Bună observaţie.

— Pot să-ţi spun ceva despre mine? Mai ales că o să petrecem

mult timp împreună.

— Îmi pare rău să ţi-o spun, Greg, dar n-o să petrecem mult timp împreună.

— Mă doare sufletul, domnişoară Kopp. Ce nu-ţi place la noi?

— N-am încredere în voi.

Jordan oftează:

— Să fiu în locul tău, nici eu n-aş avea încredere în noi. Dar uite cum stă treaba: *eu* am încredere în *tine.* Trebuie.

— Pentru că sunt Jucătoare?

— Da, şi asta. Dar şi pentru că n-am altă opţiune.

— McCloskey n-ar fi de acord. Ea părea să creadă că există şi *altă* opţiune. Mi-a zis că nu voia să se alieze cu mine, dar că ai convins-o tu.

— Tot ce spui e adevărat. Vezi, deja am început să-ţi câştigăm încrederea.

Dar Aisling nu e mulţumită de răspunsurile lui, aşa că insistă:

— Care era cealaltă opţiune, dacă nu-s indiscretă?

— Nu contează. Acum, că se apropie asteroidul, lucru cel mai important e să lucrăm direct cu tine.

— Dar tot aş vrea să ştiu.

Jordan oftează din nou:

— Noi voiam să oprim declanşarea Jocului Final.

Aisling zâmbeşte ironic:

— Şi chiar credeaţi că puteaţi să faceţi asta?

Jordan ridică din umeri:

— Probabil visam cu ochii deschişi. O nebunie, nu?

Aisling îşi relaxează un pic umerii. Deşi nu ştie dacă să accepte ajutorul lor, simte că-i place tipul ăsta:

— Mare nebunie.

— Dar nu m-ai lăsat să termin, voiam să-ţi zic ceva despre mine.

— Spune.

Jordan zâmbeşte, dar nu coboară pistolul – are o mână sigură.

— Nu-mi place să vorbesc porcos. Nu mi-a plăcut niciodată. Mulţi dintre şefii pentru care am lucrat – mai ales cei ai Statelor Unite – adoră să vorbească porcos. Ca şi când ar avea nevoie de trivialităţi, ca şi când s-ar hrăni cu ele. Eu, unul, consider că cine vorbeşte porcos dă dovadă de lipsă de maturitate – e un fel de bravură inutilă. Sunt puţini cei care ştiu să folosească trivialităţile în cantitate mare – dar ăştia sunt oameni talentaţi.

— Aşa… spune Aisling tărăgănat.

Jordan îşi flutura demonstrativ mâna dreaptă:

— Acestea fiind spuse, o trivialitate bine plasată e foarte eficace. Şi mă gândesc la ele ca având un număr limitat, înţelegi? Le păstrez în stoc pentru momentele când chiar am nevoie de ele.

— Cred că-mi dau seama unde baţi.

— Îţi dai seama pe dracu'.

— Deja ai folosit una.

Jordan zâmbeşte din nou. Deşi nu-i place că povestea asta cu Jocul Final a căzut în sarcina lui, o simpatizează pe fata din faţa lui.

— Îl avem pe bunicul tău.

Aisling face jumătate de pas în faţă.

— Uşurel. Ai grijă, spune Jordan.

Pistolul.

— Continuă.

— Nu-l ţinem prizonier. E în echipă cu noi. Şi vrea să accepţi oferta noastră. Dar trebuie să înţelegi că tot ce ţi-a zis McCloskey e adevărat. Noi suntem băieţii buni, dar când trebuie să fim băieţii răi, putem fi al dracului de buni la făcut lucruri al dracului de rele. Deci dacă vrei ca bunicul tău să rămână în viaţă, atunci o să accepţi dracului oferta noastră. Şi al dracului să fiu dacă n-o să fim cei mai buni prieteni ai tăi până la sfârşitul timpului. Îţi promit. Dar *trebuie* să ne spui da şi să te ţii de cuvânt. Eşti o Jucătoare – Jucătoarea *noastră* – şi avem atât de mare nevoie de tine, încât suntem dispuşi să facem orice ca să ne asigurăm că ne accepţi. Spune da, Aisling. Spune da şi ţine-te de cuvânt. Fără alte căcaturi. Înţelegi? Spune. Da.

Mai întâi McCloskey, iar acum Jordan – agenţilor le place să ţină discursuri. Aisling se întreabă dacă fac şi cursuri pentru asta. Şi totuşi, simte că Jordan s-ar putea să fie mai conştient de înclinaţia lui decât colegii săi fanatici. Dar, în acelaşi timp, şi-ar dori să-l omoare. Pentru că o forţează să accepte ajutorul lui, când de fapt ea e cea care îl ajută. Şi pentru că i-a ameninţat bunicul. Probabil ar putea să-l omoare pe Jordan acum, să-l dea gata înainte ca ea însăşi să moară de la rănile pricinuite de gloanţele lui, dar asta ar însemna sfârşitul bunicului şi sfârşitul Jocului Final pentru ea.

Deci ce altceva poate să facă?

Ridică din umeri:
— Vreau să-l văd pe bunicul.
— Ăsta e un da?
— Nu, Jordan. E un „la dracu’, da”.

U+2624[55]

[55] http://eg2.co/206

Hilal ibn Isa al-Salt

CURSA JETBLUE 711, ÎNAINTÂND PE PISTĂ SPRE POARTA D4, AEROPORTUL INTERNAŢIONAL MCCARRAN, LAS VEGAS, NEVADA, STATELE UNITE



Nimănui nu i-a plăcut cum arată Hilal ibn Isa al-Salt.

Nimănui în Addis Abeba, nimănui la aeroportul Charles de Gaulle, nimănui la Aeroportul JFK. Nu le-a plăcut că avea jumătate de cap bandajat şi că bandajul era presărat cu pete ruginii de sânge. Nu le-a plăcut ochiul albastru pe fundalul pielii negre şi cu atât mai puţin ochiul rănit, colorat în roz şi roşu, care privea dintre pansamente. Nu le-a plăcut că au fost nevoiţi să ferească ochii copiilor sau să-i liniştească după ce începuseră să plângă la vederea axumitului. Nu le-au plăcut dinţii lui drepţi şi albi – nişte dinţi perfecţi în toate privinţele, exceptând faptul că erau adăpostiţi de gura acestui… acestui… acestui… monstru.

Pentru că în asta s-a transformat Hilal ibn Isa al-Salt la exterior.

Singurii oameni care au vorbit cu axumitul au fost cei obligaţi s-o facă – funcţionarii din aeroporturi, stewardesele, ofiţerii vamali şi cei care au avut ghinionul de a sta lângă el în avion. Ultima persoană care a stat lângă el, o afro-americană tânără, a exclamat în şoaptă: „Dumnezeule mare”, după care n-a mai spus nimic. A petrecut tot zborul de la New York uitându-se în altă parte, dormind sau prefăcându-se că doarme.

Iar Hilal şi-a petrecut tot zborul cu privirea aţintită în speteaza scaunului din faţă. Meditând, acceptând durerea mistuitoare care îl va învălui pentru tot restul vieţii, împrietenindu-se cu ea.

Şi s-a gândit la noua lui misiune.

A venit la Las Vegas dintr-un singur motiv – pentru că aşa i-a spus dispozitivul asemănător cu un telefon, ascuns 3.300 de ani în Chivotul Legământului cu Creatorii.

Cel puţin aşa au interpretat mesajul ei Hilal şi Maestrul Eben.

Când dispozitivul s-a aprins în Kodesh Hakodashim, a dat la iveală o imagine care semăna cu radiaţia cosmică de fond[56], amestecată cu fire negre şi cu planuri colorate – o tapiserie tridimensională impresionistă, ţesută din spaţiu şi timp. Hilal a mişcat dispozitivul în arcuri largi în sus şi în jos, înainte şi înapoi, dar fundalul imaginii rămânea la fel, ca şi când dispozitivul ar fi o fereastră care permite observarea unui univers alternativ.

Dar când Hilal l-a aşezat în anumite poziţii, dispozitivul a dat la iveală trei imagini distincte.

Prima era un set de date, o listă înceţoşată de coordonate duble, pe care Hilal a descoperit că le poate parcurge lovind cu degetul partea de sus sau partea de jos a dispozitivului. Lista e vizibilă doar atunci când ţine dispozitivul cu mâna îndreptată spre sud. Există peste o mie de numere care reprezintă coordonate în sistemul de notare cu grade, minute şi secunde. Aproape toate rămân neschimbate, dar unele se modifică puţin câte puţin cu timpul, ca şi când obiectele sau locurile pe care le desemnează s-ar afla în mişcare.

A doua imagine a apărut pe fundalul cosmic când Hilal a ridicat braţul la înălţimea umărului şi a îndreptat dispozitivul spre est-nord-est. A văzut o lumină sferică de un portocaliu intens, pulsând repede ca o inimă. La început, axumitul a bănuit că poate în direcţia aceea, la o distanţă de milioane de ani lumină, se afla planeta keplerilor – dar a abandonat ideea după ce a ieşit din Kodesh Hakodashim. Hilal şi Eben au trebuit să meargă la Addis Abeba în seara aceea să se consulte cu un chirurg plastician în legătură cu rănile lui Hilal, şi în timp ce mergeau spre sud, spre capitala etiopiană, axumitul a trebuit să ajusteze orientarea dispozitivului, îndreptându-l spre nord, pentru a vedea din nou sfera portocalie.

Acest glob luminos părea să marcheze un obiect staţionar de pe Pământ.

Un obiect care, pe baza unei triangulări simple, se află în estul munţilor Himalaya.

Un obiect care ar putea fi sau nu esenţial pentru Jocul Final.

Cea de-a treia imagine nu era o listă de numere sau un punct luminos, ci un simbol. Un toiag cu doi şerpi încolăciţi în jurul lui şi cu două aripi mici în vârf, chiar deasupra capetelor de şarpe.

---

[56] Radiaţia cosmică de fond este o radiaţie electromagnetică rezultată în urma Big Bangului, care se găseşte peste tot în Univers (n.tr.).

Caduceul.[57] Care pentru unii reprezintă medicina, iar pentru alţii, leacurile false şi minciuna. Însemnul lui Hermes, mesagerul Creatorilor, care i-a despărţit cu toiagul pe cei doi şerpi încleştaţi în luptă şi i-a învăţat pacea.

Dar pentru Hilal şi Eben, caduceul înseamnă cu totul altceva. Ceva sinistru. Care e suficient pentru a-l face pe Hilal să ia o pauză de la Jocul Final, să amâne căutarea globului portocaliu din Himalaya şi să zboare tocmai până în Las Vegas. Înainte ca Hilal să continue să Joace, trebuie să se ocupe de cel cunoscut sub numele de Corupătorul. Cel cu multe nume: Armilus, Dajjal, Angra Mainyu, Kalki pe calul său alb.

Diavolul. Anticristul.

Ea.

Căci acesta este secretul axumiţilor: seminţia lor e unică pentru că are nu un ţel, ci două. Mai întâi, asemenea celorlalte seminţii, axumiţii trebuie să păstreze secretele creării omului şi să fie vigilenţi, pregătindu-se permanent pentru Jocul Final. Iar al doilea ţel este să dobândească şi, în cele din urmă, să folosească toiegele din Chivotul Legământului pentru a-l distruge pe Ea pentru totdeauna.

Ea, liderul Frăţiei Decăzute a Şarpelui, trebuie să moară. Iar Hilal va fi cel care îl va omorî. Hilal ştie asta.

Mai ştie şi că Ea a fost cel care a otrăvit sufletul omului. Şarpele din Grădina Edenului. *El* a fost cel care a îndepărtat umanitatea de înţelegerea spirituală, care a ascuns Adevărul Străvechi.

Acest Adevăr Străvechi este ceea ce Hilal va da mai departe omenirii de după Eveniment. Fie că supravieţuieşte sau moare, fie că pierde sau câştigă Jocul Final, Hilal va avea grijă ca Pământul să scape de influenţa lui Ea Corupătorul. Ne-a chinuit prea multă vreme.

Hilal vrea ca toată lumea să vadă, să înţeleagă şi să simtă că pentru iluminare nu e nevoie de zei şi de scripturi, de oameni sfinţi şi de temple, de kepleri sau Creatori. Cheia paradisului se află în fiecare fiinţă umană.

Că fiecare dintre noi e un zeu al universului în care locuim cu toţii. A cunoaşte şi a accepta Adevărul Străvechi însemnă să ne eliberăm în sfârşit de lanţurile psihologice pe care Ea le făureşte de secole.

---

[57] Caduceul este sceptrul zeului grec Hermes (n.tr.).

Dar mai întâi trebuie distrus Ea.

— Acesta este Adevărul Străvechi pe care trebuie să-l afle lumea cea nouă.

Adâncit în gânduri, Hilal rosteşte cu glas tare aceste cuvinte, în timp ce avionul se opreşte în dreptul porţii de debarcare.

Tânăra de lângă el, cea care, atunci când l-a văzut, a şoptit „Dumnezeule mare!”, nu se poate abţine să nu-l întrebe:

— Ce-aţi spus?

Hilal se întoarce spre ea. Ochiul albastru. Ochiul roşu. Bandajul cu pete de sânge.

— Pardon? răspunde el cu voce groasă şi răguşită.

Femeia înghite în sec:

— Mi s-a părut c-ai zis ceva legat de „lumea cea nouă”.

În difuzoare se aude un semnal sonor şi centurile de siguranţă se desfac. Pasagerii se ridică şi îşi iau lucrurile. Câteva rânduri mai în faţă, un copil începe să plângă. În celălalt capăt al avionului un altul izbucneşte în râs.

Hilal îi zâmbeşte tinerei afro-americane:

— Nu mi-am dat seama că am vorbit cu glas tare. Însă da, soră, cred că am zis ceva de „lumea cea nouă”.

— Dar nu crezi povestea asta, nu? întreabă ea cu respiraţia tăiată.

— Ce să cred?

— Povestea cu Abaddon.

Hilal tresare la auzul acestui cuvânt străvechi:

— Îmi cer scuze. Ce poveste cu Abaddon?

Ştie foarte bine acest cuvânt. În Tanah[58], Abaddon se referă la iad. Dar Hilal nu înţelege în ruptul capului de ce îl pronunţă acum această femeie.

Pentru că în seminţia axumită, Abaddon e un alt nume pentru Ea.

— Nu te-ai uitat la ştiri? îl întreabă tânăra.

— Nu. Am… am călătorit în ultimele douăzeci şi patru de ore. Şi… şi rănile mele sunt proaspete. Am suferit un accident în urmă cu o săptămână.

— Se vede.

Hilal îşi dă seama că tânăra vrea să-l întrebe ce s-a întâmplat, dar nu-i dă timp s-o facă.

— Eram considerat frumos, pufneşte el, simţind miros de fum

---

[58] Biblia ebraică. (n.tr.).

în nări. Întotdeauna mi s-a părut un cuvânt nepotrivit pentru un băiat *frumos.*

Tânăra nu ştie ce să zică. Poate se gândeşte că Hilal e un pic nebun.

— Spune-mi, te rog, mai multe despre Abaddon, îi cere axumitul.

Femeia ridică din umeri. Dacă e nebun, măcar e politicos.

— S-a tot vorbit la ştiri. Presa a pus mâna pe un e-mail al unui tip de la NASA. Tipul i-a scris surorii lui din Massachusetts s-o prevină că are la dispoziţie vreo optzeci de zile să plece de acolo, altfel ea şi familia ei or să moară.

Tânăra i-a stârnit interesul lui Hilal:

— Ce o să-i omoare?

— Abaddon. Cel puţin aşa i-a zis tipul de la NASA. E un fel de asteroid uriaş care urmează să se ciocnească cu Pământul. În e-mail mai scrie şi că... s-ar putea să omoare multă lume. *Foarte* multă lume. Că o să schimbe totul.

— O lume nouă, şopteşte Hilal.

— Da, exact. Dar, ştii, mulţi cred că e o farsă. Sau cel puţin *vor* să creadă că e o farsă.

Face o pauză. Un bărbat corpolent de pe culoar îi aruncă o privirile dezaprobatoare. Tânăra coboară glasul:

— Şi totuşi, multă lume a început să se îngrijoreze, pentru că, deocamdată, nimeni n-a negat povestea asta. Unde mai pui că luna trecută au căzut meteoriţii ăia, care au omorât mulţi oameni, şi s-a întâmplat şi chestia aia bizară la Stonehenge. Iar de curând a apărut la televizor un ciudat care a vorbit despre nu ştiu ce joc.

— Da. Asta ştiu.

— Situaţia e nasoală, înţelegi? E-mailul ăsta cu Abaddon a fost citit de toată lumea, dar niciun politician n-a zis nimic despre el. Nici măcar unul. Ciudat, nu?

— Da, răspunde Hilal îngândurat.

Bărbatul corpolent de pe culoar clatină din cap, cu aerul că toate astea nu-s decât o teorie a conspiraţiei, şi merge mai departe. Hilal ar putea să se ridice, să-şi ia la revedere de la tânără şi să plece. Şi probabil aşa ar trebui să facă.

În schimb, se uită serios la ea.

Se apleacă în faţă. Clipeşte. Un ochi albastru, unul roşu.

— Ascultă-mă. Ce scrie în e-mailul de la NASA e adevărat.

Sigur e adevărat. Nu pot să-ţi spun de unde ştiu – dacă ţi-aş spune, ai râde –, dar Abaddon e real. Şi ar trebui să te pregăteşti pentru lumea nouă care se apropie.

Tânăra se trage în spate şi se uită la Hilal cu un aer înspăimântat:

— Oh, nu! Nu vreau să aud porcăriile astea.

Se ridică repede în picioare, dând din arătător în semn că nu, şi îşi face loc pe lângă genunchii lui Hilal.

— Chiar nu vreau să aud porcăriile astea, insistă ea.

Hilal înţelege: adevărul doare.

Tânăra porneşte în grabă pe culoar şi iese imediat din avion.

Hilal rămâne îngândurat pe scaun, în timp ce coboară şi restul pasagerilor. Nu contează dacă lumea crede sau nu ştirile despre Abaddon. Jocul Final a început şi lumea deja se schimbă.

Axumitul scoate dispozitivul. Deşi e un artefact străvechi, făcut de Creatori, nu atrage atenţia niciunui pasager. E un simplu ecran într-o lume a ecranelor.

Dispozitivul se aprinde. Îl îndreaptă spre Las Vegas, aşteptându-se să vadă caduceul.

Şi îl vede.

Dar face ochii mari şi trage brusc aer în piept.

Pentru că acum, când e mai aproape de sursa lui, simbolul e mai mare şi mai strălucitor.

Şi, lucrul cel mai alarmant, s-a dublat. Acum sunt două. Două semne ale diavolului, amândouă aici, în Las Vegas.

Ce-ar putea însemna asta?

O stewardesă se apropie de el şi îl întreabă:

— Spuneţi-mi, vă rog, aveţi nevoie de un scaun cu rotile?

Întrebarea îl smulge pe Hilal din gândurile sale:

— Pardon?

Stewardesa îi arată că avionul e gol:

— Aveţi nevoie de un scaun cu rotile?

Hilal pune dispozitivul la loc:

— Nu, doamnă. Mulţumesc.

Se ridică şi iese pe coridor. Deschide compartimentul pentru bagaje de mână şi scoate un mic rucsac negru şi două bastoane cu capete în formă de şarpe.

Toiagul lui Aaron. Toiagul lui Moise.

Armele care îl vor distruge pe Corupător, dacă se poate apropia de el suficient de mult cât să le folosească.

Porneşte cu paşi mici pe coridor. Căpitanul aşteaptă în uşa carlingii:

— Să aveţi o zi bună.

— Şi dumneavoastră, domnule căpitan, răspunde Hilal.

Iese din avion şi traversează tunelul care duce la terminal.

Un terminal cum n-a mai văzut.

Nu pentru că e proiectat altfel decât aeroporturile americane obişnuite sau pentru că din depărtare se aude zgomotul ca de clopote al aparatelor de noroc, ci pentru că e ciudat de liniştit.

E după-amiază târziu şi terminalul e plin de oameni, dar toţi stau nemişcaţi, ca şi când ar fi fost imobilizaţi de o rază congelantă. Nimeni nu merge către porţile de îmbarcare, nimeni nu vorbeşte la telefon, nimeni nu aleargă după copii.

Cu toţii stau în picioare, cu gâtul întins, uitându-se la televizoarele montate în jurul porţilor de îmbarcare.

La televizor vorbeşte Preşedinta Statelor Unite. E în Biroul Oval. Are o expresie îngrijorată şi o voce încordată, care tremură în timp ce spune:

— Dragi compatrioţi, dragi cetăţeni ai Pământului, Abaddon este real. Sala se umple de oftaturi şi cineva se vaită.

Preşedinta continuă să vorbească, dar Hilal n-o mai ascultă. Acesta e Jocul Final.

Trebuie să-l găsească pe Ea.

Hotărât şi cu toiegele în mână, merge mai departe.

E singurul om care se mişcă în tot terminalul.

Singurul om care se mişcă în această lume nouă îngheţată şi înspăimântată.

Optzeci şi nouă de şefi de stat susţin simultan discursuri televizate prin care confirmă existenţa lui Abaddon. Optzeci şi nouă de şefi de stat le transmit solemn cetăţenilor că nu pot spune cu o certitudine de 100% că asteroidul va lovi Pământul, dar că este probabil. Nu ştiu unde va lovi, dar, dacă va lovi, impactul va afecta vieţile tuturor organismelor de pe planetă. Spun că nu va fi sfârşitul lumii, ci sfârşitul lumii aşa cum o ştim. Spun că va marca începutul unei noi epoci. O eră fără precedent în istoria omenirii.

— *Astăzi, nu mai suntem americani sau europeni, asiatici sau africani, estici sau vestici, nordici sau sudici, spune preşedinta Statelor Unite spre finalul discursului său, fiind în asentimentul tuturor celorlalţi şefi de stat. Nu mai suntem creştini sau evrei, musulmani sau hinduşi, şiiţi sau sunniţi, credincioşi sau necredincioşi. Nu mai suntem indieni sau pakistanezi, israelieni sau palestinieni, ruşi sau ceceni, nord-coreeni sau sud-coreeni. Nu mai suntem terorişti sau luptători pentru libertate, eliberatori sau jihadişti. Nu mai suntem comunişti sau democraţi, autoritarişti sau teocratici. Nu mai suntem cercetători, preoţi sau politicieni, soldaţi, profesori sau studenţi, democraţi sau republicani. Astăzi, suntem pur şi simplu poporul Pământului. Astăzi, ne este amintit că suntem cea mai remarcabilă specie de pe cea mai remarcabilă planetă. Astăzi, toate neînţelegerile, toate resentimentele, toate diferenţele dintre noi au fost şterse.* Suntem la fel. *Şi va trebui să ne bizuim pe bunăvoinţa, generozitatea şi iubirea noastră – şi pe* umanitatea *noastră –, dacă vrem să avem o şansă în faţa acestei posibile calamităţi. Suntem la fel, prieteni. Fie ca Dumnezeu să vă binecuvânteze pe toţi. Şi fie ca Dumnezeu să binecuvânteze planeta Pământ.*

Toţi Jucătorii

AMERICA. GERMANIA. INDIA. JAPONIA



Sarah, Jago şi Renzo urmăresc discursul preşedintei la bordul avionului Cessna Citation CJ4 cu care a venit să-i ia fostul Jucător. Atât Renzo, cât şi Sarah au fost încântaţi să-l vadă pe Jago apărând pe pista din Lincolnshire, iar Jago a avut grijă să aplaneze tensiunile dintre ei – sau măcar să le îndepărteze pentru o vreme. Au decolat aproape imediat ce Jago le-a explicat că s-a aplecat pe burtă sub tren şi că s-a ascuns într-un canal de scurgere de sub şine, până a simţit că nu mai e niciun pericol. Nu era supărat pe Sarah că l-a lăsat în urmă şi i-a spus lui Renzo că nici el nu avea de ce să fie supărat pe cahokiană. N-au făcut decât să Joace şi, până la urmă, au scăpat amândoi cu viaţă. Au oprit pentru o zi şi o noapte în Noua Scoţie, la Halifax, ca să facă plinul. Iar acum, în ciuda protestelor lui Renzo, cum că ar fi copilăros şi nesigur, se îndreaptă către un complex secret al cahokienilor din estul statului Nebraska, pentru a se întâlni cu familia lui Sarah.

Are nevoie să-şi vadă părinţii, să le spună ce i-a făcut lui Christopher, să le mărturisească tot ce s-a întâmplat când a pus mâna pe Cheia Pământului şi să încerce să le explice starea ei sufletească. Poate că familia va reuşi să-i calmeze mintea, poate că mai există o ultimă lecţie pe care i-o pot preda Jucătoarei lor. S-o înveţe cum să facă faţă acestei situaţii, cum să-şi domolească neliniştile, s-o readucă cu picioarele pe pământ.

Sarah vrea să treacă pe la mormântul lui Tate. Fratele ei. Încă o victimă a Jocului Final.

Cahokiana urmăreşte discursul cu ochi înlăcrimaţi. După ce se termină, se scuză şi merge la toaletă să mai plângă o vreme.

Cuvintele preşedintei nu-i impresionează pe Jago şi Renzo. Sunt pregătiţi pentru Abaddon şi pentru tot ce o să urmeze.

— Trebuie să iei Cheia Pământului şi să scapi de cahokiană,

Jucătorul meu, şopteşte Renzo imediat ce se închide uşa de la toaletă.

Jago îşi mângâie cicatricea de pe gât. E un obicei. Se gândeşte.

— Nu pot.

— Trebuie. Nu mai e mult timp. În scurtă vreme, Pământul o să devină foarte neprimitor. Trebuie să mergem în patria noastră străveche. În patria ta. Trebuie să ducem Cheia Pământului la Aucapoma Huayna şi să primim înţelepciunea ei.

— Renzo, nu mă asculţi.

— Întotdeauna îl ascult pe Jucătorul meu.

— Lasă, nu mai încerca să mă flatezi. Ştiu că ai dreptate, dar n-am s-o părăsesc. Şi n-am să te părăsesc nici pe tine. O să am nevoie de ajutorul tău, nu de îndoielile tale, înţelegi?

Renzo se suceşte pe scaun. Se uită în ochii lui Jago. Ridică bărbia. Ca de la bărbat la bărbat. Încuviinţează din cap.

— Da, Jago, înţeleg.

— Bine. Acum, ai dreptate, nu ne putem permite să pierdem timp. Şi nici Sarah nu-şi permite. Ceva e în neregulă cu ea, dar nu cred că vizita la familia ei o s-o ajute. E prea fragilă. Când o să-i vadă, o să fie şi mai îndurerată.

Renzo face semn cu degetul spre toaleta dinspre coada avionului:

— Poate o duci la un psihanalist. Ce zici, avem timp?

Jago ridică o mână şi Renzo tace:

— O să schimbăm ruta spre Peru, dar n-o să-i spunem nimic, ai înţeles?

Renzo coboară degetul şi îşi controlează emoţiile:

— Va trebui să facem plinul încă o dată.

— Ştiu. Putem să oprim în Mexic, în Valle Hermoso. Maria Reyes Santos Izil încă e acolo. O să fie o gazdă bună. O să ne dea de mâncare şi o să putem dormi la ea confortabil şi în siguranţă.

Sarah izbeşte ceva cu furie în toaletă. Peretele. Chiuveta. Jago şi Renzo o aud plângând.

Jago se uită la uşă. Sarah e una dintre cele mai puternice persoane din câte a întâlnit şi, în acelaşi timp, una dintre cele mai vulnerabile. Îşi mângâie din nou cicatricea, iar Renzo se uită la el cu un aer întrebător.

— E o ucigaşă, Jago. Am simţit-o pe pielea mea în Anglia. Dar

nu e o Jucătoare. Nu mai e.

— Ajunge, Renzo. Las-o în seama mea, spune Jago cu o urmă de amărăciune. Pregăteşte computerul de bord şi las-o în seama mea.

Aisling Kopp se uită pe geam de pe bancheta din spate a Cadillac-ului CTS blindat, în timp ce traversează Podul George Washington. Greg Jordan stă lângă ea, Marrs e la volan, iar McCloskey în dreapta lui.

— Bun discurs, spune Marrs.

— Sigur, chicoteşte McCloskey, dar n-o să folosească la nimic. În curând, lumea o să devină destul de sălbatică.

Aisling e de acord cu McCloskey. La fel Jordan şi Marrs. Dar niciunul nu o spune cu glas tare.

Alice Ulapala stă pe spate în camera de hotel din Berlin şi urmăreşte la televizor discursul cancelarei Germaniei. Alice ştie germană (plus franceză, latină, malaeză, olandeză şi un pic de chineză, la care se adaugă şase dialecte aborigene), aşa că înţelege perfect ce spune. Discursul începe la ora 10 seara şi ţine 17 minute. La sfârşit, cancelara plânge. Pe durata transmisiei, Aisling plimbă o mică piatră de ascuţit pe muchia unuia dintre bumerangurile ei.

Iar şi iar.

Înainte şi înapoi.

Iar şi iar.

— Ei bine, în felul ăsta lucrurile or să devină interesante.

Maccabee şi Ekaterina urmăresc pe internet discursul în direct al preşedintelui polonez. Ascultă amândoi în tăcere, la fel de captivaţi ca toată lumea de pe Pământ.

— Mă bucur că măcar am avut ocazia să mai bem o sticlă de Krug, spune Maccabee la câteva minute după ce se termină discursul.

— Şi eu, răspunde Ekaterina, apoi face o pauză.

L-au trezit din anestezie pe Baitsakhan mai devreme, dar încă e ameţit şi nu se poate ridica din pat.

— Crezi că e cazul să-i povestim şi prietenului tău ce am aflat? întreabă ea.

— Nu, răspunde Maccabee, uitându-se spre uşa închisă, în

spatele căreia se odihneşte donghul. Pe Baitsakhan nu-l interesează lucrurile de genul ăsta. Nici măcar nu-s sigur că ştie că există alţi oameni – ca oameni, înţelegi.

Shari şi Jamal urmăresc discursul prim-ministrei indiene în camera lor simplă din uriaşul complex harappic सूर्य को अन्तमि रेज, aflat în Valea Vieţii Eterne. Dacă există vreun loc pe lumea asta care poate supravieţui impactului unui asteroid – cu condiţia să nu fie lovit direct –, acesta este सूर्य को अन्तमि रेज.

Şi Micuţa Alice se uită la televizor. Deşi nu are decât doi ani, pare să înţeleagă gravitatea vorbelor rostite de prim-ministră.

Atât de mică, atât de deşteaptă, atât de atentă. Atât de perspicace, îşi spune Shari în sinea ei, şi gândul îi dă fiori.

— Vorbeşte despre visul meu, nu-i aşa, mami? întreabă Micuţa Alice pe la mijlocul discursului.

Adică despre coşmarul tău, îşi spune Shari în sinea ei înainte să răspundă:

— Da, *meri jaan.*

Şi îi strânge mâna lui Jamal.

— O să ne facă rău Abaddon, mami?

— Nu, *meri jaan.* Se va întâmpla departe de aici.

— Mama ta şi cu mine – toată familia ta – suntem aici ca să ne asigurăm că niciunul dintre noi nu va păţi nimic, porumbiţa mea, spune Jamal.

— Bine, tati.

Discursul continuă. Shari e copleşită de frică, dar nu frica de Abaddon. Creatorii vor avea grijă ca Abaddon să lovească cât mai departe de Cheia Cerului.

Pentru că, dacă Micuţa Alice moare, moare şi Jocul Final.

Sunt în siguranţă acum.

Până să vină ceilalţi, sunt în siguranţă.

An e în Japonia, în oraşul natal al lui Chiyoko. Are în faţă un laptop nou, pe care urmăreşte discursul preşedintelui chinez pe un site ilegal. Stă pe vine pe podea, semănând mai degrabă cu un zilier în pauză de ţigară decât cu un ucigaş profesionist. Nu are pe el decât o pereche de chiloţi negri şi ceasul de mână al lui Chiyoko Takeda.

Nu mai are capul bandajat. Un mănunchi de cusături în formă de cruce îi ţin pielea laolaltă în locul unde a fost împuşcat.

Coastele lui arcuite seamănă cu o colivie. Are mâna umflată de la degetul pe care şi l-a dislocat – pielea i s-a făcut albastră şi vineţie –, iar pe coapsa dreaptă are o vânătaie verzuie şi maronie, de forma unui mango. Nu-şi aminteşte cum a făcut-o, dar nu contează.

Îl urmăreşte cu ochi negri şi mijiţi pe liderul comunist cu ochelari, costum călcat şi cravata roşie a comuniştilor, vorbind despre iminentul sfârşit al lumii.

Cuvintele lui nu-l şochează pe An Liu, nici nu-l întristează, nici nu-l îngrozesc, nici nu-l agită. Se aştepta la un asteroid uriaş. Se aştepta şi să-i placă acest moment. A visat deseori la el în anii cumpliţi de antrenamente, la ziua când soarta tuturor oamenilor va deveni la fel de sumbră ca a lui, când toţi vor privi moartea în faţă.

De n-ar fi întâlnit-o pe Chiyoko.

De nu s-ar fi… îndrăgostit de ea.

Ce absurd. Tocmai el. Shangul. Care era incapabil de iubire.

Nu.

În loc să-l bucure, vorbele preşedintelui îl înfurie.

Pentru An, furia e ca inima lui. Un ritm constant. Dar furia *asta* e diferită. Furia *asta* e nouă şi mai intensă. Mai concentrată. Înrădăcinată în iubirea pe care a pierdut-o şi pe care n-o va putea regăsi niciodată. E o furie amestecată cu dor.

Dor după ea.

Şi cu toate că n-o poate aduce înapoi, An are un plan. E neobişnuit, dar e corect. Ştie că este. Ştie că şi lui Chiyoko i s-ar fi părut corect. Şi speră ca seminţia ei să fie de acord. Speră ca şi ei să vadă înţelepciunea – dreptatea – din planul lui.

Tu joci pentru moarte. Eu joc pentru viaţă.

Vorbele ei.

Chiyoko.

An îşi face de lucru cu ceva în timp ce urmăreşte sfârşitul discursului. E un şnur împletit din păr negru şi mătăsos, gros cam de jumătate de inch şi lung de aproape un picior. La mijloc se lăţeşte ca o mică plasă în formă de „V”, de mărimea unei mâini mici, ţesute ca o pânză de păianjen. De plasă sunt prinse două bucăţi palide de piele cam de mărimea unei monede şi două urechi umane zbârcite.

Ridică şnurul. E aproape gata.

Un colier făcut din rămăşiţe ale iubitei lui. Părul ei. Carnea ei.

Urmăreşte discursul.

Liderul chinez, la fel ca toţi liderii lumii în ziua aceasta, termină cu aceleaşi cuvinte:

— Suntem cu toţii la fel.

Şi ecranul se înnegreşte.

An închide silenţios laptopul. Îşi smulge o pieliţă uscată de pe buză şi o scuipă pe podea.

— Nu, spune el, înăbuşindu-şi un clipit şi un tremur abia perceptibile. Te înşeli. Nu suntem cu toţii la fel. Nici pe departe.


[59]

[59] http://eg2.co/207

Alice Ulapala, Maccabee Adlai, Ekaterina Adlai

CAPĂTUL ESTIC AL STRĂZII HELDBURGER, LICHTENBERG, BERLIN, GERMANIA



Alice stă cu genunchii la piept, sprijinită de trunchiul unui tei stufos. Priveşte printr-un binoclu mic, dar puternic, cercetând zona. Fluieră *Waltzing Matilda*[60], lovindu-şi ritmic şlapii cu degetele de la picioare.

Soarele a răsărit cu aproape două ore mai devreme, la 4:58 a.m. În ciuda înfăţişării ei ciudate – o koori autentică iese în evidenţă când se află oriunde altundeva decât în Australia –, n-a atras atenţia nimănui. Strada înfundată pe care o cercetează nu e foarte circulată. Alice stă ghemuită într-un ungher abandonat al Berlinului, frecventabil doar de către adolescenţi, vandali şi ucigaşi.

Ucigaşi ca ea.

Asta nu înseamnă că nu locuieşte nimeni în zonă, doar sunt case peste tot. Iar dincolo de terenurile dinspre nord, pe Strada Sollstedter, e un şir de blocuri de patru şi cinci etaje. Iar dincolo de terenurile dinspre vest, pe Arendsweg, se văd blocuri mai înalte, probabil din Berlinul de Est.

Aici se ascunde Baitsakhan.

Semnalul intern e atât de precis, încât e aproape copleşitor. Răsună în cortexul ei frontal ca o sirenă, interferând uneori cu vederea ei, dacă merge înainte prea repede.

Trebuie să-l omoare pe acest Baitsakhan.

Şi apoi o să caut Cheia Pământului.

Se ridică şi-şi pune pe umăr un sac mare de pânză. Porneşte spre clădire. Micul monstru se află într-un subsol, la 450 de metri de ea. Tot ce trebuie să facă e să se strecoare până acolo, să-l ia prin surprindere şi să termine cu el.

---

[60] Cântec popular australian (n.tr.).

Bzzz. Bzzz. Bzzzzzz. Bzz.

Maccabee e trezit de un bâzâit slab în dormitorul modest mobilat. Se uită la ceas. 8:01 a.m. Se ridică în capul oaselor, se încruntă şi îşi scutură capul.

Ce-i cu bâzâitul ăsta?

Sare din pat, îmbrăcat doar cu o pereche de boxeri şi ia de pe noptieră un Magnum Research Baby Eagle cu Acţiune Rapidă, placat cu aur. În grabă, uită să-şi pună inelul pentru degetul mic cu ac otrăvit, pe care şi-l dă jos în fiecare seară, ca să nu se otrăvească din greşeală în somn. Inelul rămâne pe noptieră.

Bzzzz. Bzzz.

Se duce la hainele pe care şi le-a lăsat grămadă şi îşi caută telefonul în buzunare. Nu, nu e telefonul.

Bzzzzzzz. Bzz. Bzz. Bzzzzzzz.

Se opreşte în mijlocul camerei şi ciuleşte urechile în toate direcţiile. Nu-şi poate da seama de unde vine zgomotul. Mai întâi e în stânga lui, apoi în dreapta, apoi în faţă, apoi în spatele lui. Se răsuceşte frenetic, întrebându-se dacă nu cumva înnebuneşte, dar în cele din urmă îşi aduce aminte.

Globul.

Cel pe care el şi Baitsakhan l-au luat din sala cu aur de sub Gobekli Tepe.

Pune mâna pe rucsacul care atârnă în cuierul de pe uşă. Rucsacul vibrează. Îşi pune pistolul în betelia boxerilor, bagă mâna în rucsac şi ia sfera care indică localizarea celorlalţi Jucători. Globul vibrează puternic, ca şi când ar avea în centru un giroscop care se învârte frenetic. Îl apucă cu ambele mâini şi aruncă rucsacul pe podea.

Îl ridică în dreptul ochilor şi vede ieşind din el o strălucire galbenă care formează firişoare de lumină între degetele lui. Lumina pare să danseze, sărind dintr-un punct în altul al sferei, iar în cele din urmă se strânge într-un punct sclipitor.

Globul nu mai vibrează. Maccabee îşi ia mâna stângă de pe el şi se uită cu atenţie la suprafaţa lui.

Punctul se deplasează pe deasupra unei reţele de linii. Maccabee mijeşte ochii.

Liniile sunt străzi.

Îşi dă seama că sunt străzile din jurul clădirii în care se află.

— Se apropie un Jucător.

Alice ajunge pe Arendsweg şi se opreşte pe trotuar. Ceva nu i-a dat pace cât a traversat această zonă. N-a văzut niciun om şi nicio maşină şi n-a auzit pe nimeni strigând.

Cu alte cuvinte, n-a trebuit să se furişeze.

E puţin trecut de ora opt dimineaţa. Miercuri. Oamenii ar trebui să meargă la serviciu, să urce în maşină, să meargă pe bicicletă, să se mişte, să facă lucruri.

Dar nu se vede nimeni.

— Abaddon, îşi spune ea cu glas scăzut. Sunt îngroziţi de Abaddon.

Coboară de pe trotuar să traverseze.

— Ei, nici eu nu m-aş mai sinchisi să merg la lucru.

Se gândeşte la toată lumea care stă în casă, la oamenii de pretutindeni, care nu ştiu nimic despre Jocul Final, nici despre seminţii, nici despre Jucători, nici despre istoria străveche şi secretă a umanităţii. Oameni care nu se aşteptau la una ca asta, care nu sunt pregătiţi, deşi cred că sunt. Pentru că una e să aduni în casă arme, conserve, apă, generatoare şi benzină – aşa cum au făcut mulţi australieni şi americani –, dar cu totul altceva este să accepţi inevitabilitatea – ba nu, *iminenţa* – sfârşitului.

— Declanşat de o bilă de foc uriaşă, spune Alice, apropiindu-se de uşa din spate a clădirii, cea pe unde e scos gunoiul.

Punctul luminos străluceşte puternic în capul ei. A ajuns la doar 20 de metri. E aproape. Atât de aproape.

Şi donghul tot nu se mişcă.

Poate că doarme.

Poate că e rănit.

Fii vigilentă, Ulapala. E vorba de un Jucător. Nu face presupuneri nefondate.

Luminiţa din glob s-a mutat în centru, iar liniile străzilor au dispărut. E cu totul altfel decât atunci când Maccabee şi Baitsakhan s-au strecurat în apropierea axumitului, când globul le-a arătat că Hilal ibn Isa al-Salt era în adăpost, lucrând la computer. Sau când au urmărit evenimentele de la Stonehenge ca şi când s-ar fi uitat la un film: Jucătoarea Mu strivită, shangul împuşcat, cahokiana şi olmecul fugind cu Cheia Pământului.

Nabateanul se întreabă de ce au slăbit dintr-odată puterile globului, după ce l-au avertizat de apropierea cuiva. Oare

Jucătorul care vine îl blochează cumva?

N-are de unde şti, dar Maccabee va afla în scurtă vreme. Şi va fi pregătit.

Îşi trage pantalonii pe el, îşi pune o pereche de pantofi sport şi îmbracă un tricou alb elegant, cumpărat cu 120 de euro de la un magazin numit The Corner Berlin Men. Hainele îi vin perfect pe corpul lui musculos. Se simte confortabil, pregătit. Mereu pregătit. Ia pistolul placat cu aur şi îl armează. Nu are siguranţă. Trăgaciul e pregătit, tot ce trebuie să facă Maccabee e să aplice o presiune de patru uncii şi să-l dea înapoi 2,477 centimetri şi glonţul va ţâşni pe ţeavă. Dacă nu dă drumul trăgaciului, va putea trage din nou doar deplasându-l încă 0,3175 centimetri. De aceea i se şi spune „cu Acţiune Rapidă”.

Maccabee deschide uşa şi se uită pe hol.

Nimeni.

La capătul holului, spre stânga, e camera lui Baitsakhan, iar în celălalt capăt e o uşă de oţel care duce spre o scară. La capătul acestei scări e apartamentul de la parter al Ekaterinei.

Înainte să acţioneze, nabateanul trebuie să vadă ce face donghul. E posibil, deşi improbabil, ca intrusul să fie deja în camera lui Baitsakhan, încercând să-l omoare.

Maccabee se lipeşte de perete şi se apropie de uşă. E întredeschisă. Nu se aude nimic dinăuntru. Ajunge lângă uşă şi se lasă pe vine, gândindu-se că dacă e cineva înăuntru şi are pistol, e puţin probabil să ţintească jos. Aruncă o privire în cameră. Vede colţul patului în care stă întins Baitsakhan, precum şi jumătate din faţa lui adormită. Apoi face încă un pas şi împinge uşa cu umărul. Inspectează camera, plimbând pistolul de la stânga la dreapta.

Nimeni.

Se apropie cu grijă de Baitsakhan, care se răsuceşte în pat, deranjat de zgomot. Ochii donghului se mişcă sub pleoape, gura i se întredeschide, iar mâna cea nouă îi tresare. Visează.

Ce-o fi visând? se întreabă Maccabee. *Poate că îneacă nişte căţeluşi.*

Baitsakhan încă are nevoie de odihnă. Însă mâna funcţionează, iar lui Baitsakhan îi place. Ba chiar i-a mulţumit Ekaterinei, deşi Maccabee bănuieşte că nu-i va mulţumi încă o dată. Nu-şi poate închipui că donghul a mulţumit cuiva pentru ceva mai mult de o dată.

Maccabee iese din cameră şi încuie uşa. Să-l protejeze pe Baitsakhan.

Încă îmi eşti util, micul meu ucigaş. Încă îmi eşti util.

Maccabee dă fuga la uşa de oţel. Formează un cod pe o tastatură şi apasă #. Uşa se descuie, iar Maccabee o deschide şi iese pe casa scării. Când dă s-o închidă, aude două împuşcături amortizate de deasupra. O ia la fugă pe scări, cu pistolul pregătit, urcând câte patru trepte odată.

În timp ce Maccabee cercetează globul, Alice e lângă uşa din spate a blocului. Pune jos rucsacul de pânză şi scoate o bandulieră artizanală din piele, cu teacă pentru bumeranguri, şi o aruncă peste umăr. Apoi cuţitul de vânătoare. Apoi două bumeranguri cu tăiş, încă unul din lemn şi unul din metal închis la culoare, dar fără tăiş, apoi îşi bagă în betelie un mic pistol cu amortizor – un Ruger LCP negru mat, cu cartuşe cu vârf teşit.

Înfige bumerangul de metal între uşă şi toc. Apasă cu putere o singură dată. Uşa se deschide şi Alice se strecoară înăuntru. Încăperea e întunecată, singura lumină venind de la un indicator de ieşire verde. Lângă un perete sunt înşirate patru pubele, iar pe celălalt e o uşă.

Alice trage aer pe nas.

— Capete de peşte şi scutece murdare, spune ea cu o mină scârbită.

Ţine cuţitul într-o mână, iar în cealaltă, bumerangul ascuţit.

Iese din camera cu tomberoane şi intră în holul clădirii. Ajunge la o intersecţie în „T” şi trebuie să aleagă.

— Unde eşti, nenorocitule? şopteşte ea.

Semnalul din mintea ei e luminos în toate direcţiile, ca şi când s-ar afla chiar deasupra ţintei sale, dar mişcându-se într-o parte şi în alta, simte că semnalul e mai puternic în dreapta ei.

Porneşte într-acolo. Trece pe lângă uşile portocalii ale apartamentelor, înşirate la 15 metri una de alta. Aude oameni certându-se şi zgomotele înăbuşite ale celor care îşi iau micul dejun. Din spatele uşii 1E aude un bărbat strigând: „Hilda!” Şi din toate apartamentele se aude televizorul în fundal.

Probabil toţi oamenii din lume se uită la televizor, îşi spune Alice. *Mai puţin noi, Jucătorii.*

Şi exact asta îi dă un indiciu. Când ajunge în dreptul apartamentului 1H, se opreşte. Semnalul e mai strălucitor aici

şi, dacă asta n-ar fi suficient, din spatele uşii nu se aude niciun zgomot. Ceea ce înseamnă că locatarii sau sunt plecaţi, sau nu sunt şocaţi de vestea Abaddonului.

Alice îşi face mâna căuş la ureche şi ascultă. La început, nimic. Apoi, apa trasă la baie. Zgomot de paşi. Picioare goale. Înaintând de la stânga la dreapta, îndepărtându-se de intrare. Un scârţâit ca de uşă pe balamale neunse.

Nu e ţinta ei – altminteri semnalul ar fi devenit extrem de intens –, dar e cineva. Poate un alt donghu?

Apasă pe clanţă. Uşa e încuiată, cum era de aşteptat.

Alice se dă un pas în spate. Ar putea sparge uşa, însă ar face gălăgie, iar dacă e un fel de ascunzătoare pentru Jucători, probabil are alarmă, ceea ce ar elimina elementul surpriză.

Ar putea încerca să descuie uşa cu un şperaclu, însă ar dura prea mult. Ar putea apărea un vecin care s-o întrebe ce naiba face, ceea ce ar fi o întrebare legitimă. Aşa că Alice procedează ca orice musafir decent.

Apasă pe sonerie.

Paşii se aud din nou, iar Alice se dă într-o parte, astfel încât să nu poată fi văzută pe vizor.

— Da? întreabă o femeie în germană.

Pare să fie de vârstă mijlocie, patruzeci sau cincizeci de ani, şi are un inconfundabil accent polonez. Din sud-estul Poloniei, de lângă Ucraina, dacă n-o înşală auzul.

— Bună dimineaţa, răspunde Alice într-o germană perfectă, fără urmă de accent. Sunt Hilda, vecina de palier. Scuze că vă deranjez, dar am rămas fără ceai şi sunt disperată. Nu-mi vine să ies din casă, sunt prea speriată de veştile de la televizor. Aveţi cumva nişte ceai?

— Da, da. O clipă.

Se aude limba încuietorii, lanţul alunecând pe şină şi uşa se deschide.

Imediat ce Ekaterina vede că nu e Hilda, încearcă să închidă uşa, dar Alice o blochează cu piciorul. Întinde cuţitul de vânătoare şi îi lipeşte vârful de gâtul femeii. Pe piele îi apare o mică adâncitură.

— Să nu scoţi un sunet. Fă un pas în spate. Altfel te omor, îi spune Alice în germană.

Ekaterina e înaltă şi un pic durdulie, are o aluniţă, buze subţiri, ochi negri şi păr lung, de un blond spălăcit. E îmbrăcată

cu un chimono negru, cu mâneci lungi. E în picioarele goale şi are o pedichiură impecabilă. Nu pare speriată.

Face trei paşi în spate. Alice intră în apartament şi închide uşa cu piciorul. Fără să-şi ia ochii de la femeie, întinde mâna în spate şi încuie uşa.

— N-ai să scapi cu viaţă de aici, îi spune Ekaterina în engleză.

— În schimb, *tu,* soro, dacă faci ce-ţi spun, sigur o să scapi cu viaţă, ai înţeles? răspunde Alice, tot în engleză.

— N-o să te lase să pleci.

— Bravo, mersi că mi-ai zis că e aici. Chiar mă întrebam.

Pe chipul femeii apare o mină dezamăgită. Dezamăgirea că i-a oferit o informaţie pe care nu era nevoită s-o dezvăluie.

— Cum te cheamă? Eu sunt Alice.

— Ekaterina.

— Aha. Bun nume. Puternic. Iar acum, Ekaterina, va trebui să te leg. Altfel îţi tai gâtul. Le fac pe amândouă cu dragă inimă, dar aş prefera prima variantă. Mă gândesc că şi tu, nu?

— *Yaheela biznoot farehee.*

Alice face un pas în faţă, Ekaterina unul în spate.

— Nu ştiu limba asta, spune Jucătoarea koori. Ascultă-mă. O să mergem în dormitorul tău. Acolo e, nu? întreabă ea, făcând semn cu bărbia spre uşa din stânga, iar Ekaterina încuviinţează din cap. Bine. Întoarce-te încet. Fă o mişcare bruscă şi s-a zis cu tine.

Ekaterina face ce i s-a spus.

— Bravo.

Alice pune bumerangul în teacă şi o percheziţionează repede pe Ekaterina. Nicio armă. Nimic. O bate uşor pe umăr cu o mână, iar în cealaltă ţine cuţitul.

— Mergi înainte.

Ekaterina o ia din loc. Sunt doar doi metri până la uşă.

— Eşti antrenoare?

— *Yaheela biznoot farehee* chint! spune Ekaterina printre dinţi.

— Ah, încep să înţeleg. „Du-te dracului”, nu? Sau ceva de genu’.

Ekaterina nu răspunde.

Intră amândouă în cameră. E un dormitor simplu. Un pat mare întins pe lungime lângă peretele îndepărtat, o noptieră de lemn şi o veioză, un birou, un scaun, un şifonier şi o bibliotecă plină

cu cărţi ferfeniţite, fără nume sau titlu pe cotor. Pe speteaza scaunului e întins încă un chimono. Cu el o va lega pe Ekaterina.

— Întinde-te pe pat cu faţa în jos şi cu mâinile la spate. Încrucişează-ţi gleznele şi îndoaie genunchii.

Ekaterina face întocmai.

— Bravo. O adevărată profesionistă. Apreciez, zău. Cel pe care îl ajuţi nu mi s-a părut tocmai profesionist. E un norocos că te are alături.

Alice întinde mâna după chimono, luându-şi privirea de la Ekaterina pentru doar două secunde. Ekaterina se mişcă atât de repede şi de silenţios, încât Alice nici măcar nu observă. Bagă mâna între saltea şi pat şi scoate un pistol cu un amortizor scurt.

Alice se întoarce spre Ekaterina chiar în clipa când femeia îndreaptă arma spre ea. Alice se lasă la podea şi aruncă cuţitul. A ţintit direct spre capul Ekaterinei.

Două împuşcături înfundate. Unul dintre gloanţe loveşte cuţitul, care îşi schimbă traiectoria şi se înfige cu o bufnitură în podeaua de lemn. Ambele gloanţe se opresc în perete, trecând milimetric pe lângă Alice.

Când Ekaterina înclină pistolul doar câţiva inchi în jos, spre trupul masiv al lui Alice, bumerangul ascuţit deja a pornit spre ea. Bumerangul trece razant pe lângă ţeava pistolului şi pe lângă mâinile Ekaterinei, izbindu-i-se de rădăcina nasului. I se învârte în jurul feţei, tăindu-i ochiul în două şi despicându-i pielea de pe tâmplă. Femeia icneşte şi scapă pistolul. Alice se aruncă în faţă, smulge cuţitul din podea, ajunge la marginea patului şi înfige cuţitul în gâtul ei.

Până la plăsele.

Din rană ţâşneşte sânge cald, împroşcând mâna lui Alice, pătând cearşafurile şi salteaua.

Alice scoate cuţitul. O lamă dreaptă, fără zimţi. Iese uşor. Alice stă faţă în faţă cu Ekaterina, ai cărei ochi încă mai au viaţă. Din gâtlejul femeii se aude un gâlgâit şi probabil s-ar fi auzit un geamăt, dacă lama cuţitului nu i-ar fi spintecat coardele vocale şi multe alte ţesuturi din gât.

— Îmi pare rău, mămico. Nimic personal. Dar ar fi trebuit să mă asculţi.

Faţa Ekaterinei se umple de spaimă înainte ca viaţa să-i dispară pentru totdeauna. Alice închide ochii Ekaterinei.

— Odihneşte-te, mămico.

Se ridică în picioare şi în clipa următoare se aude cineva alergând pe hol.

Semnalul se intensifică brusc. Ţinta vine spre Alice. Jucătorul pe care l-a urmărit e foarte aproape de ea.

Dar paşii sunt grei, nu uşori. Mai grei decât ar fi ai donghului.

Mult mai grei.

Alice înhaţă bumerangul însângerat, se întoarce spre uşă şi se lasă pe vine.

Cadrul uşii e umplut de silueta unui bărbat cu pantaloni de stofă negri şi cu tricou alb, care are în mână un pistol auriu.

Semnalul îi explodează în cortexul frontal şi dispare. *Paf!* L-a găsit.

— Tu? strigă Alice, neînţelegând ce se întâmplă.

Era sigură că o să dea peste cel mai tânăr Jucător, cel care a însemnat-o pe Shari, tăindu-i un deget. Cel care o tot ameninţa pe Micuţa Alice Chopra în visele lui Alice cea Mare.

Maccabee Adlai e la fel de şocat. Instinctele îl trădează. Cercetează camera cu privirea. Nu apasă pe trăgaci. O vede pe Ekaterina pe pat.

Însângerată.

Moartă.

Omorâtă.

Ekaterina Adlai.

Mama lui.

Chipul i se umple de durere. Dă să tragă, dar înainte să apese până la capăt, bumerangul însângerat i se izbeşte de ţeava pistolului, apoi îi atinge încheieturile degetelor, retezându-i pielea până la os. Trage un glonţ – *pac!* –, dar îşi ratează cu mult ţinta, smulgând o bucată de tencuială din tavan.

Nabateanul coboară pistolul, dar ţeava e din nou deviată, de data asta de mânerul greu al cuţitului de vânătoare, care se rostogoleşte prin aer. Şi pistolul, şi cuţitul cad pe podea, alunecând pe hol, în spatele lui.

Maccabee are ascuns un cuţit legat de gleznă, dar nu are timp să se aplece şi să-l ia. Până va putea face asta, nu se poate baza decât pe propriile mâini. Mâinile lui şi cea mai mare doză de adrenalină – alimentată de ură şi de furie – de care a avut parte vreodată trupul lui – ceea ce înseamnă ceva. Nabateanul se năpusteşte spre Jucătoarea koori.

Îi despart patru metri.

Alice rămâne pe loc şi aruncă al doilea bumerang.

Maccabee îl prinde între palme şi îl aruncă spre Alice. Însă ea aruncă şi bumerangul din metal – cel fără muchie ascuţită – şi îl izbeşte în aer pe cel aruncat de nabatean. Ambele ricoşează în unghiuri imprevizibile, zburând în direcţii opuse.

Îi mai despart trei metri.

Alice aruncă imediat şi ultimul bumerang – cel din lemn –, dar nabateanul îl prinde cu o mână, fără să clipească, şi îl ridică deasupra capului, năpustindu-se spre Alice.

Jucătoarea koori rămâne pe loc.

Fără să-şi ia ochii de la Maccabee, îşi scoate pistolul din teacă cu o mişcare fluidă.

Îl ridică în faţă chiar în clipa când nabateanul o izbeşte în umărul stâng cu partea concavă a bumerangului. O doare – foarte tare –, dar nu-şi trădează durerea decât printr-un spasm al pleoapei stângi. Pistolul aproape că a ajuns între ei, pregătit pentru un foc direct, dar nabateanul o apucă de încheietură şi i-o trage în jos cu putere.

Însă Alice rămâne pe loc.

Doamne, ce puternică e, îşi spune Maccabee în sinea lui.

Sunt faţă în faţă şi, înainte ca nabateanul să poată face ceva, Alice îşi izbeşte fruntea de nasul lui.

Care se rupe din nou.

A şaptea oară în viaţa lui. A doua oară în ultimele trei săptămâni.

E o durere înfiorătoare.

Dar adrenalina îl împiedică s-o simtă.

Întrucât Jucătoarea koori e la fel de puternică precum orice alt bărbat cu care s-a luptat, nabateanul o tratează ca atare. O izbeşte foarte tare cu genunchiul între picioare, făcând-o să se clatine o clipă – ba chiar o aude icnind.

Maccabee se concentrează asupra pistolului. Răsuceşte mâna în care Alice ţine pistolul şi arma cade pe podea, iar nabateanul îl împinge sub pat cu piciorul.

Dar Alice îşi revine repede şi îl apucă de partea dreaptă a taliei, chiar între cutia toracică şi şold, strângându-l cu putere. Îl strânge atât de tare, încât pare că degetele ei îi vor străpunge carnea şi îi vor smulge măruntaiele, aruncându-i-le pe podea.

Maccabee îi dă drumul la încheietură şi o izbeşte cu pumnul în

pomete, simţind cum cedează osul.

— Au! strigă ea, dându-i drumul şi sărind cu spatele pe saltea, peste cadavrul Ekaterinei.

Alice nu spune nimic, dar zâmbetul ei ironic e foarte grăitor: *Frumoasă lovitură.*

Maccabee încearcă s-o înhaţe, dar Alice îşi sprijină o mână pe creştetul lui şi sare peste el cu graţia unui acrobat. Aterizează fără zgomot pe podea, aşteptându-se ca nabateanul să se întoarcă cu faţa spre ea. Dar Maccabee nu pierde timpul cu asta, ci întinde un picior în lateral şi o loveşte pe Alice peste glezne. Jucătoarea koori cade pe o parte. Se întoarce imediat, dar înainte să se poată ridica, genunchiul lui Maccabee o izbeşte în coaste, iar Alice se îndoaie de mijloc, ghemuindu-se pe podea.

Nabateanul sare pe ea, imobilizându-i coatele cu genunchii, şi îi aplică o serie de pumni rapizi şi puternici în burtă. Jucătoarea koori îşi încordează muşchii abdomenului, simţind durerea cu fiecare fibră. Maccabee o loveşte a cincea oară, dar de data asta zgomotul e diferit. E mai mult un plesnet decât o bufnitură. Alice a încasat lovituri mult mai puternice.

În acea fracţiune de secundă, Jucătoarea koori se uită cu atenţie la faţa lui Maccabee. E schimonosită de furie şi de durere. Dacă nabateanul n-ar încerca s-o omoare, aproape că i-ar fi milă de el.

În scurtă vreme, multă lume o să fie copleşită de aceleaşi sentimente. Mult prea multă lume.

Alice îşi saltă şoldurile, încercând să-l răstoarne pe Maccabee. Nabateanul rezistă, dar îşi întrerupe seria de pumni. Jucătoarea koori îşi eliberează braţul drept şi îl ridică brusc, având degetele răşchirate şi curbate ca nişte gheare, unghiile ei zgâriindu-i gâtul până la sânge. Apoi încearcă să-l înhaţe de ureche şi să i-o smulgă, dar Maccabee întinde braţul şi o apucă de încheietură, trântind-o pe podea. Apoi duce mâna la gleznă şi scoate cuţitul cu lama de patru inchi, ascuns sub cracul pantalonului. Acesta străluceşte în faţa ochilor lui Alice, apropiindu-i-se de gât. O va omorî la fel cum a omorât-o ea pe bătrână.

Mama ta, îşi dă ea seama.

Alice îşi adună toate puterile şi îşi încordează braţul stâng, ridicând genunchiul lui Maccabee de pe cotul ei. Cuţitul spintecă aerul lângă urechea lui Alice, tăindu-i un smoc de păr creţ.

Nabateanul nu pierde timpul, ci ridică din nou cuţitul, încercând să i-l înfigă adânc în gât.

Însă Alice şi-a eliberat braţul stâng şi deviază lovitura, apucându-l de încheietură. Maccabee răsuceşte cuţitul cu degetele, întorcându-l cu vârful în jos, şi o apucă şi el de încheietură. Dar Alice îl înhaţă de cealaltă mână. Nabateanul încearcă să acţioneze acum inelul, însă chiar atunci realizează că nu-l are pe deget.

Amândoi au mâinile imobilizate.

Vârful cuţitului e la 12,7 centimetri de carnea ei.

E o întrecere de forţă.

Timp de câteva secunde, niciunul nu face niciun progres. Muşchii se încordează şi zvâcnesc. Au feţele congestionate. O venă groasă porneşte de la nasul lui Alice spre semnul din naştere în formă de semilună, pierzându-se în părul ei.

Maccabee se apleacă în faţă, apăsând în cuţit cu toată greutatea trunchiului. Cuţitul se apropie de gâtul lui Alice, însă doar cu 2,4 centimetri.

Alice nu scoate niciun sunet. E concentrată.

Maccabee urlă. Saliva îi ţâşneşte din gâtlej, împroşcând faţa lui Alice. Jucătoarea koori clipeşte să îndepărteze un strop din ochi, dar nu-şi pierde concentrarea, încordându-şi din răsputeri muşchii.

Nabateanul nu poate progresa.

Urlă din nou, de data asta cu mai multă sălbăticie şi disperare, apoi se ridică în picioare pe jumătate, aplecându-se în aşa fel încât să apese pe cuţit cu cât mai mult din greutatea corpului şi în cele din urmă lama coboară.

Coboară.

Coboară.

Ajunge la pielea lui Alice şi o străpunge. Nabateanul simte cum îi cedează pielea. Vede sângele. Îşi ridică şi mai mult coapsele. Apasă. Cuţitul se adânceşte în muşchiul platisma 1 centimetru, 2 centimetri. Sângele începe să şiroiască. Prima picătură cade pe podea.

Alice tot nu scoate niciun sunet.

Maccabee împinge.

Alice împinge în sens contrar.

Maccabee continuă să apese.

Alice îi strânge încheieturile cu atâta putere, încât vârfurile

degetelor lui s-au învineţit.
Nabateanul e în avantaj.
Jucătoarea koori îşi descleştează mâna dreaptă. Cuţitul se adânceşte încă un centimetru. Durerea începe să urle. Alice nu.
Jucătoarea koori întinde mâna în spaţiul pe care l-a creat Maccabee când s-a ridicat în picioare pe jumătate deasupra ei. Îl apucă de testicule şi strânge cât de tare poate.
Se aude un zgomot îngrozitor de ţesut strivit, iar Maccabee se înmoaie şi urlă. Alice strânge şi mai tare. Cu mâna stângă apucă trupul devenit brusc inert, îi apasă cu degetul mijlociu un punct de presiune de pe mâna în care ţine cuţitul, iar nabateanul dă drumul la mâner. Alice se răsuceşte, îl aruncă într-o parte şi se urcă pe el, strângându-l în continuare de testicule cu dreapta – mai tare, tot mai tare.
În cele din urmă îi dă drumul.
Maccabee gâfâie şi plânge. N-a simţit niciodată o asemenea durere.
Alice îşi scoate cuţitul din gât, îl pune pe podea, îşi încleştează pumnii şi izbeşte metodic faţa lui Maccabee – cu stângul, cu dreptul, cu stângul, cu dreptul, cu stângul, cu dreptul, cu stângul, cu dreptul, cu stângul.
Când termină, Maccabee zace nemişcat. Nasul lui e mai strâmb ca niciodată. Are buza despicată. Ochiul stâng e atât de umflat, încât i s-a închis aproape complet. Faţa îi e acoperită cu un amestec roşiatic de sânge, lacrimi şi transpiraţie, iar din nări îi ies bule de mucozităţi care se sparg.
Alice îşi masează mâinile. Sunt învineţite, dar n-are niciun os rupt. Îşi atinge rana de la gât – e gravă, dar nu i-a fost atins nimic vital. O să supravieţuiască.
— A fost o luptă bună, dar trebuie să fii şi mai bun pentru o koori.
Pune mâna pe cuţitul lui Maccabee.
Îl duce în dreptul inimii lui.
— Ne vedem în iad, frate.
Da, koori… În iad… Acum Joacă… îşi spune Maccabee în sinea lui, gata să-şi piardă cunoştinţa.
Nabateanul abia distinge claia de păr a lui Alice şi expresia tristă din ochii ei.
Joacă…
Maccabee aşteaptă să moară înjunghiat în inimă, aşteaptă să-

şi vadă mama în viaţa de dincolo – dacă există vreuna –, ba chiar îşi doreşte să fie cu ea, să termine cu viaţa asta. În clipa asta, e gata să cedeze, e dornic.

E pregătit.

Dar moartea nu vine. În schimb, Maccabee vede capul lui Alice înclinându-se într-un unghi imposibil, înălţându-se brusc şi căzând într-o parte o sută de grade, pe umăr, dincolo de el, împrăştiind sânge peste tot.

Cuţitul cade zăngănind pe podea.

Baitsakhan

ARENDSWEG, NR. 11, APARTAMENTUL 1H, LICHTENBERG, BERLIN, GERMANIA



Îmbrăcat doar cu un halat roz de spital, Baitsakhan stă în picioare lângă Alice şi lângă nabateanul însângerat, care se străduieşte să dea la o parte cadavrul Jucătoarei koori.

Tot ce a făcut Baitsakhan a fost să o înhaţe de ceafă şi să strângă. Restul l-a făcut mâna lui bionică. Maccabee şi mama lui i-au explicat donghului funcţionarea mâinii, turuindu-i despre presiunea pe care o aplică pe centimetru pătrat şi puterea amplificată a strânsorii ei. Nabateenii şi toată vorbăria lor. Baitsakhan n-a fost foarte atent la explicaţii. A vrut să vadă pe cont propriu.

Mâna lui a strivit pielea, muşchii şi oasele Jucătoarei koori ca şi când ar fi fost un mănunchi de paie. În 3,7 secunde, Baitsakhan a rămas în mână doar cu rămăşiţele moi ale coloanei vertebrale.

Donghul îi dă drumul, şi Alice cade într-o parte, cu capul ataşat de corp doar printr-o fâşie subţire de ţesuturi şi oase. Trupul ei tremură şi se zbate câteva secunde, în timp ce viaţa puternică din ea se stinge împotrivindu-se din răsputeri.

În cele din urmă, rămâne nemişcată.

Baitsakhan scuipă pe cadavrul mutilat al Jucătoarei koori.

Alice Ulapala a murit.

Jocul Final s-a terminat pentru ea.

Lângă ea, pieptul lui Maccabee se înalţă şi coboară. E grav rănit, dar o să supravieţuiască.

— Merge mâna, spune Baitsakhan, ca şi când Maccabee n-ar avea nimic, ca şi când Ekaterina n-ar fi moartă în pat. Merge bine.

Donghul se gândeşte la lupta cu Kala din Turcia, amintindu-şi că nabateanul l-a salvat cam în acelaşi fel, strecurându-se lângă

sumeriană şi înjunghiind-o în spate.

— Acum suntem chit, spune Baitsakhan, uitându-se în continuare la mâna lui incredibilă.

Nabateanul nu poate să încuviinţeze decât cu un mormăit, căci are gura umflată şi un dinte rupt înfipt în buza de jos. Monstrul ăsta ar putea să-l dea gata. Doi Jucători eliminaţi în câteva secunde. Maccabee ştie asta şi e recunoscător că mica bestie are simţul onoarei sau al recunoştinţei – sau cine ştie ce alt cod numai de el ştiut.

Nabateanul e recunoscător şi surprins. În scurtă vreme, o să-şi piardă cunoştinţa şi va rămâne în grija donghului, rolurile fiind acum inversate.

Baitsakhan îşi scarpină fundul gol prin crăpătura halatului de spital.

— Trebuie să mă piş, spune el, apoi iese liniştit din dormitor.

Alice Ulapala a avut dreptate – paşii lui sunt mult mai silenţioşi decât ai lui Maccabee. Deşi nu i-a folosit la nimic.

Totul se întunecă în faţa ochilor lui Maccabee.

Dar, spre deosebire de Jucătoarea koori, el se va trezi.

Shari Chopra

सूर्य को अन्तिम रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



E rândul lui Shari să viseze.

Să aibă un coşmar.

Vede totul, exact aşa cum s-a întâmplat. O vede pe Jucătoarea koori murind violent în acel dormitor de la celălalt capăt al lumii. Shari ţipă şi plânge după Alice, îl loveşte cu piciorul pe nabatean şi se năpusteşte asupra donghului cu un baston al cărui capăt e presărat cu ţinte.

Loviturile sale trec prin ei ca şi când ar fi stafii.

Timpul trece repede în vis. Shari îi vede pe cei doi Jucători plecând împreună, Maccabee ţinând braţul pe după umerii mult mai scundului Baitsakhan.

Donghul se uită încântat la mâna lui ciudată.

Alice rămâne în urmă.

Măcelărită şi rece.

Alice cea bună. Alice cea nobilă.

Alice cea moartă.

Shari îngenunchează lângă cadavrul ei, încearcă să-l aşeze într-o poziţie mai demnă, dar nu reuşeşte. Shari îşi dă seama că nu e un vis.

Jucătoarea care o proteja pe Micuţa Alice s-a prăpădit.

E un coşmar.

Shari o ia la fugă după cei doi Jucători, dar când iese pe uşa dormitorului, e transportată în cu totul altă parte.

E scufundată până la gât în apă foarte rece, într-o mică încăpere de piatră. Apa albastră străluceşte şi proiectează unde de lumină pe pereţi şi pe tavan.

Gustă apa.

Sărată.

Se apropie de o margine de piatră şi iese din apă. E goală. Nu se aude niciun zgomot, în afară de murmurul unor valuri

spărgându-se în depărtare.

Pe pereţi sunt gravate cuvinte în sanscrită, în sumeriană, în egipteană, în celtică, în harappică şi în alte limbi pe care Shari nu le-a văzut niciodată, ale căror caractere au forma unor liniuţe verticale şi orizontale, presărate cu puncte – un fel de alfabet Braille din altă lume.

Împrăştiate printre cuvinte, ca nişte confetti matematice, sunt numere moderne, într-o ordine aparent aleatorie: 040113984451340 74371876378452911036566102131964652158293456.

Shari merge de-a lungul peretelui, plimbându-şi degetele peste cuvinte.

Dă peste un text în sanscrită. E un pasaj din Mahabharata. Poemul sacru hindus pe care l-a memorat în întregime când avea nouă ani. Cel care povesteşte despre Drona şi Arjuna, despre regele Karna şi multele sale victorii, despre lordul Krishna şi bătălia de la Dwarka, despre Sikhandi şi Bhishma. Despre Marele Război de la Kurukshetra.

Despre cele patru ţeluri omeneşti, nu întotdeauna nobile: dharma, artha, kama, moksha.

Dreptate, prosperitate, dorinţă, eliberare.

Ţelurile pentru care toată lumea trăieşte, luptă, iar uneori varsă râuri de sânge.

Pe măsură ce înaintează, lumina din apă se stinge şi dintr-odată totul se scufundă în întuneric.

Zgomotul oceanului dispare.

Cifrele se luminează.

Din loc în loc.

Zece dintre ele zboară brusc în mijlocul încăperii şi încep să se învârtă.

4922368622.

Shari ştie că sunt importante. Poate că, într-un fel, sunt darul de despărţire de la Alice pentru ea.

Trebuie să le ţină minte.

Încearcă să înhaţe cifrele, dar îi scapă printre degete ca nişte fluturi care zboară într-o grădină, purtaţi de o adiere răcoroasă.

Apoi se aude ţipătul.

În mai puţin de o secundă, ajunge la o intensitate asurzitoare, iar Shari se trezeşte tresărind. Ţipătul s-a oprit. Jamal e lângă ea, cufundat în somn. Micuţa Alice e în camera alăturată, din

marea fortăreaţă de piatră, dormind şi ea.

Shari se întoarce spre noptieră să noteze cifrele pe o bucată de hârtie. Gata, acum cifrele există şi în lumea celor vii – un cadou din vis, un cadou de la Alice cea Mare, fie ca zeii s-o primească.

An Liu

HATESHINAI TŌRI, 22B, NAHA, OKINAWA, JAPONIA



După ce ascunde în grădină câteva jucării pentru orice eventualitate, An se caţără pe zidul din spate al unei case din lemn cu trei etaje, de dinainte de război. Îi ia mai puţin de un minut să ajungă pe acoperiş. E ora 3:13 a.m. Casa se înalţă pe vârful unui deal şi de pe acoperiş An vede până la mare. Naha doarme, fiind oricum pe jumătate abandonată, întrucât multă lume n-a suportat să mai trăiască aici după ce meteoritul a distrus portul.

An e îmbrăcat ca un ninja. Pantaloni largi din bumbac negri şi espadrile cu talpă moale. Cămaşă de bumbac neagră, cu mâneci lungi. Mănuşi fără degete. Glugă pe cap. Nasul şi gura acoperite cu o eşarfă. Un rucsac mic pe umeri, legat strâns de talie, să nu alunece sau să se legene. În el sunt alte câteva jucării. Două grenade fumigene pe piept. Pe şoldul drept, un pistol Walther PPQ, cu tocul înclinat în aşa fel încât să-l poată lua cu mâna dreaptă. O telecomandă cu două butoane, un mecanism de armare cusut în mâneca stângă, un detonator cusut în buzunarul drept. Un smartphone închis cu fermoar în buzunarul stâng.

Şi, cel mai important, colierul de păr şi carne atârnat la gât.

Talismanul lui. Salvarea lui. Iubirea lui.

Întotdeauna cu el.

Sunt patru camere de supraveghere pe acoperiş. An le ocoleşte, dar nu se străduieşte din cale-afară, întrucât se îndoieşte că autorităţilor le mai pasă de spărgători după vestea Abaddonului. Probabil că nici n-ar fi avut nevoie de camuflaj.

Costumul de ninja e un tribut. Un omagiu adus iubitei lui. I s-a părut potrivit să-l îmbrace, ţinând cont de cine e proprietarul casei.

Aceasta este reşedinţa Takeda. Înăuntru sunt rudele lui

Chiyoko.

Se apropie de uşa acoperişului şi ridică smartphone-ul în dreptul tastaturii. Camera video de deasupra sigur l-a văzut. Poate cineva dinăuntru deja a pornit spre uşă.

Să-l întâmpine.

An speră să fie precum Chiyoko, să dea dovadă de cumpătare. Nu vrea să fie omorât în noaptea asta.

Nu încă.

Vrea să stea de vorbă.

Apasă pe ecranul smartphone-ului şi deschide o aplicaţie făcută de el. Aplicaţia parcurge 202.398.241 de combinaţii în 3,4 secunde, trimiţându-le wireless către tastatură. Codul numărul 202.398.242 se potriveşte. Broasca se descuie.

An apasă pe clanţă, deschide uşa, intră şi închide uşa în urma lui fără zgomot. Nicio alarmă, niciun ţipăt, niciun sunet de paşi, niciun glonţ tras din întuneric.

Doar linişte.

Cum ar fi vrut Chiyoko.

Cum probabil vor toţi cei din familia Takeda.

Poate că toţi sunt muţi, se gândeşte el.

An îşi dă jos gluga şi eşarfa de pe faţă. Sub ochi are tatuată o a doua lacrimă, unsă cu alifie şi uşor inflamată pe margini.

Coboară treptele calm şi ţine mâinile ridicate, astfel încât, dacă dă peste cineva, să se vadă că are intenţii bune.

Dar nu-i iese nimeni în cale.

Ajunge la ultimul etaj. Pe hol e aprinsă o lumină. Patru uşi glisante, dintre care trei deschise. Se uită pe rând în fiecare. Dormitoare. Toate au saltele pe jos. Nu e nimeni în niciuna. Ajunge la a treia uşă şi o deschide. Un pat în stil occidental. Deasupra uşii, un clopoţel de cositor cu un fir care dispare în perete.

O fereastră care dă spre portul decimat. Un tablou pe peretele din faţa patului. Un tablou care înfăţişează un fluviu văzut de sus, calm şi limpede, la fel cum părea să fie Chiyoko.

Dar An ştie că apa e întotdeauna puternică şi neînduplecată şi că se strecoară peste tot.

Precum Chiyoko.

Intră în camera goală. Trage aer pe nas.

Simte mirosul ei.

E camera lui Chiyoko.

Inspiră adânc, îi păstrează mirosul în nări şi o ia repede din loc, să-şi continue căutările.

Coboară încă un etaj. Alte două dormitoare goale, un birou şi o baie. Niciun om.

Mai coboară un etaj. O bucătărie, un salon de ceai, încă o baie, o cameră de zi cu un şemineu occidental, în care trosneşte un mic foc portocaliu.

Acolo vede stând calm pe o pernă un bărbat scund şi chel, îmbrăcat într-un chimono simplu, cu dungi albastre şi stacojii, cu ochii rotunzi şi negri fixaţi asupra lui An.

O *katana* fără teacă, veche de 1.329 de ani, stă pe un suport în faţa lui. O farfurie de porţelan alb cu firimituri. O ceaşcă, poate goală, poate nu.

— Bună seara, spune bărbatul în japoneză.

An aruncă o privire spre sabie şi ridică mâinile un pic mai sus:

— Îmi pare rău, dar nu vă vorbesc limba, spune el în mandarină[61], sperând ca, din moment ce Chiyoko o înţelegea, s-o înţeleagă şi acest bărbat.

— Nu-i nimic. O vorbesc eu pe a ta, răspunde bărbatul în mandarină.

Apoi se uită la colierul lui An. Bucăţile de piele zbârcită. Urechile. Părul.

— Numele meu e An Liu. Sunt Jucătorul seminţiei 377. Eu sunt shangul. Îmi cer scuze că am intrat aşa în casa dumneavoastră. Mi-a fost teamă că, dacă aş fi sunat la uşă, m-aţi fi respins.

An n-a mai vorbit atât de politicos de multă vreme, iar a vorbi aşa necesită efort şi concentrare. Un efort mai mare decât se aştepta. E important să-şi ascundă dispreţul faţă de aceste formalităţi, să-şi păstreze o voce neutră.

— Numele meu e Nobuyuki Takeda. Şi da, te-aş fi respins. Sau poate aş fi făcut ceva şi mai rău.

Pune mâna pe mânerul sabiei, dar nu o ridică.

— Ce îi sunteţi lui… lui Chiyoko? întreabă An. Tată?

— E nepoata mea.

— Maestre Takeda, îmi pare rău. Dar trebuie să vă spun că nepoata dumneavoastră a murit.

Nobuyuki sare în genunchi. De data asta ridică sabia. Deşi e în celălalt capăt al camerei, vede că ochii lui Nobuyuki se

[61] Mandarina este un dialect al limbii chineze vorbit în partea de nord a Chinei, inclusiv în zona capitalei Beijing (n.tr.).

umezesc.

— Vorbeşte repede şi spune adevărul. O să-mi dau seama dacă minţi.

An înclină scurt şi respectuos din cap:

— A murit la Stonehenge. Am fost acolo. Unul dintre megaliţii străvechi s-a prăbuşit peste ea când s-a mişcat pământul. A strivit-o de la brâu în jos. A murit instantaneu.

— Ai văzut cu ochii tăi? întreabă Nobuyuki cu voce calmă.

Nu-i e frică, nici nu e îndurerat, doar vrea să ştie. Şi totuşi, o lacrimă i se prelinge pe obraz.

An clatină din cap.

— Nu. Eram inconştient. O altă Jucătoare, cahokiana, mă împuşcase în cap, îi explică el, făcând semn spre copcile în formă de stea pe care le are în cap. Dacă n-aş fi avut o placă de metal în craniu, aş fi murit şi eu.

— Mai erau şi alţii acolo?

— Da. Un Jucător pe nume Jago Tlaloc. Olmecul. Juca împreună cu cahokiana. Şi încă cineva, un ne-Jucător aliat cu cahokiana. A fost omorât şi el.

— Şi tu? Jucai cu Chiyoko? întreabă Nobuyuki cu un aer nedumerit.

Ştie că Chiyoko n-a fi acceptat niciodată o alianţă. Întotdeauna a fost o singuratică, şi ăsta era unul dintre avantajele ei.

An clatină iarăşi din cap:

— Nu în mod oficial. Dar aveam o… înţelegere. O relaţie.

Îi e greu să pronunţe acest ultim cuvânt.

— Ai *cunoscut-o* în afara jocului?

— Takeda-san, spune An, folosind particula onorifică, unul dintre puţinele cuvinte japoneze pe care le ştie, nimic nu există *în afara jocului.* După cum mi-a spus Chiyoko, ea juca pentru viaţă. Ceea ce cred că avea multe înţelesuri pentru ea. Unul dintre ele era că jocul cuprinde totul. A ieşi în afara jocului înseamnă a ieşi în afara vieţii.

Nobuyuki se aşază la loc, dar nu lasă *katana* din mână. Vorbele lui An îi stârnesc curiozitatea.

— Povesteşte-mi despre timpul pe care l-ai petrecut cu Chiyoko, îi cere el.

— Am cunoscut-o pe nepoata dumneavoastră în timp ce Jucam. Mai exact, prima noastră întâlnire de după Convocare a

fost o luptă într-un magazin de electrice. N-a câştigat nimeni. Era incredibil de rapidă. *Chi*-ul ei nu avea egal.

— Ştiu.

— Ba chiar era molipsitor.

— Ce vrei să spui?

— Sunt bolnav, Takeda-san. Seminţia mea m-a îmbolnăvit. Sufăr de ticuri foarte puternice care, când ajung la intensitate maximă, îmi perturbă gândirea şi acţiunile. Sunt rezultatul copilăriei mele incredibil de aspre. Am fost transformat într-un monstru.

— Cu toţii aţi avut o copilărie aspră.

— A mea a fost diferită.

— Da. Nu toţi aţi devenit monştri, răspunde Nobuyuki.

— Aţi iubit-o, nu-i aşa, Takeda-san? întreabă shangul. A cunoscut iubirea?

— O *iubesc,* An Liu. Chiar dacă a murit. Ba chiar mai mult acum, că a murit.

An pleacă bărbia în piept. Vede părul lui Chiyoko atârnându-i la gât. Urechile. Pleoapele pe care i le-a tăiat.

— La fel şi eu, spune An cu glas scăzut. Şi mi se pare incredibil că şi ea m-a iubit. A fost prima, poate singura persoană care m-a iubit. În toată viaţa mea.

— Dacă eşti bolnav, cum de nu se vede? Unde sunt ticurile despre care vorbeşti?

An ridică capul şi se uită în ochii negri ai lui Nobuyuki. Focul trosneşte. Nu se aude niciun alt zgomot.

— M-a vindecat. *Chi*-ul ei m-a vindecat şi iubirea ei m-a salvat.

Nobuyuki îndreaptă sabia spre gâtul lui An. Îi despart patru metri.

— Ce ai la gât?

— Ce am putut salva din nepoata dumneavoastră. Lucrurile pe care mi le-a dat. Lucrurile care continuă să mă salveze.

— Le-ai *tăiat* din ea? Ai *profanat-o*? se încruntă Nobuyuki.

— Îmi pare rău, maestre. Dar vă asigur că Chiyoko ar fi consimţit. Nu le-aş fi luat dacă n-aş fi fost sigur de asta.

Nobuyuki tresare. An îl înţelege şi îşi dă seama că se străduieşte să-şi stăpânească furia.

Tonul vocii lui Nobuyuki se schimbă:

— Ai spus că nepoata mea juca pentru viaţă. Ştiu că e adevărat. Dar acum trebuie să te întreb ceva, shangule: tu

pentru ce Joci?

An oftează:

— Nu Joc pentru viaţă, Takeda-san. Viaţa a fost crudă cu mine. Mi se pare că moartea are mai mult sens. Aş prefera să omor toţi Jucătorii – inclusiv pe mine – şi să nu existe niciun câştigător al jocului, decât să văd că viaţa merge mai departe. Aş prefera ca omenirea să piară, iar moştenirea noastră extraterestră să se şteargă şi să fie uitată, decât să continue şi să-şi perpetueze minciunile, ipocriziile şi cruzimile. O mare parte din mine încă vrea asta. Omenirea nu merită planeta asta, iar planeta asta nu merită omenirea.

— Dar… îl îndeamnă Nobuyuki să continue.

— Dar apoi am cunoscut-o pe nepoata dumneavoastră, care a aprins ceva în mine. M-am schimbat, chiar dacă numai un pic. Şi sper ca dumneavoastră şi seminţia dumneavoastră străveche şi venerabilă, poate cea mai înrudită cu Creatorii, să mă ajute să duc această schimbare la capăt şi s-o fac permanentă.

— Vrei să-mi propui ceva? Ceva în interesul amândurora?

— Da. Cu modestie şi cu tot respectul, aş vrea să renunţ la seminţia mea şi să Joc pentru a dumneavoastră. Chiyoko merita să trăiască. Să câştige. Eu nu merit. Seminţia mea cu siguranţă nu merită să moştenească Pământul după Eveniment. Cred că a dumneavoastră merită. Mă supun dumneavoastră, Takeda-san. Dacă mă veţi accepta, mă voi supune.

Nobuyuki se încruntă. An nu-şi dă seama ce gândeşte, nu ştie dacă l-a luat prin surprindere pe bătrân sau dacă ideea îl ofensează şi îl dezgustă. Oricum ar fi, Nobuyuki nu spune nimic.

— Vă rog, maestre Takeda. Dacă nu mă acceptaţi, singura mea variantă e să mă întorc la ce eram. Sunt plin de ură şi furie. Înţelegeţi? Sentimentele acestea clocotesc în mine, ţâşnesc din mine, mă fac… Nepoata dumneavoastră a reuşit să-mi aducă mângâiere, însă acum nu mai e printre noi, iar eu am făcut un lucru ruşinos ca să rămân alături de ea…

An duce din nou mâna la colier:

— Cred că îmi puteţi arăta o altă cale, maestre Takeda. Învăţaţi-mă calea lui Chiyoko. Vreau să Joc pentru Mu. Vreau să *fiu* Mu. Keplerilor nu le pasă de reguli, ci doar de joc şi de rezultatul lui. Dacă am să câştig, am să le spun că Joc pentru Chiyoko şi pentru Mu. Vor accepta. Sunt sigur. O simt. Vă rog. Vă implor, pentru seminţia dumneavoastră şi pentru sufletul

meu – oricât de pângărit, de disperat şi de imperfect ar fi.

Vorbele acestea îl epuizează pe An. Sunt prea multe şi prea revelatoare, prea stăruitoare, prea emoţionante. Dar sunt adevărate.

Nobuyuki se foloseşte de sabie ca de un baston ca să se ridice. Pare împovărat. Sleit de vlagă. De parcă ar avea peste o mie de ani.

— Nu, spune calm bătrânul Mu, vocea lui tremurând uşor.

— Dar…

— Nu, răspunsul e nu, shangule.

An simte un gol în stomac. Îi vine să plângă.

Nu zice nimic.

— Nu mi-e uşor să iau această decizie, shangule, spune cu greu Nobuyuki. Dar aşa trebuie să fie. Dacă seminţia Mu trebuie să dispară, atunci aşa să fie. Ce va fi va fi.

— Vă rog… îl imploră An, simţind că mâna stângă începe să-i tresară.

Vocea lui Nobuyuki devine mai gravă, mai aspră:

— Vorbeşti de onoare, dar ce ştii tu despre onoare? Despre respect? Ai venit neinvitat în casa mea în toiul nopţii. Mi-ai tulburat meditaţia ca să-mi spui că draga mea Chiyoko nu mai e în viaţă. Mi-ai spus vorbe care par respectuoase, dar nu sunt nimic altceva decât un ultimatum deghizat sub forma unei propuneri. Nici măcar nu te-ai sinchisit să înveţi cum să mă saluţi pe limba mea – pe limba lui Chiyoko. Ai venit aici pregătit să renunţi la întreaga istorie a seminţiei tale, de dragul scopurilor tale egoiste. Chiyoko era tânără, dar nu era egoistă. Antrenorii tăi au fost cruzi cu tine. Poate că te-au bătut şi te-au torturat. Şi ce dacă?

CLIPEŞTE.

— Dar strămoşii tăi din urmă cu sute şi mii de ani? Au fost şi ei cruzi cu tine? Sau cei din următoarele generaţii ale seminţiei tale? Şi ei ar fi cruzi cu tine? Nu cumva pot fi salvaţi cu toţii? Poate că *tu* îi poţi salva pe *toţi* aici şi acum, Jucând cu onoare pentru seminţia ta, precum şi pentru amintirea lui Chiyoko. *Aşa* ar fi vrut ea. Sunt sigur. Chiyoko înţelegea ce înseamnă să fii Jucător. Dar tu e limpede că nu înţelegi. Îmi pare rău, An Liu din seminţia Shang, dar nu pot accepta. Poate că te-a iubit Chiyoko. Şi sper că te-a iubit. Dar asta nu înseamnă că pot să te iubesc şi eu, sau oricare dintre membrii seminţiei mele. Dacă simţi că eşti

defect, trebuie să te repari singur. Eu nu te pot salva.

— Dar... începe An, însă glasul i se stinge.

Nu mai are ce să spună.

— Iar acum, te-aş ruga să pleci, însă mai întâi trebuie să-ţi cer ceva.

Nobuyuki ridică sabia şi o îndreaptă încă o dată spre An:

— Dacă tot ce a rămas din nepoata mea – din scumpa mea Chiyoko – e colierul pe care îl porţi la gât, atunci îţi cer să mi-l dai, pentru ca seminţia mea să o poată comemora ca pe o eroină şi să-i poată înmormânta rămăşiţele cum se cuvine.

CLIPEŞTE.

CLIPEŞTEtremurătremurăCLIPEŞTE.

TREMURĂ.

An face un pas *clipeşte* în spate:

— N-nu.

Nobuyuki păşeşte în faţă, cu sabia ridicată, şi face o plecăciune adâncă.

— Ba da, spune el, cu faţa la podea. Cu tot respectul, Jucătorule, insist.

An loveşte butonul de armare de pe antebraţul stâng, fără ca Nobuyuki să vadă.

— N-n-n-nu!

— Ba da, repetă Nobuyuki, tot cu capul plecat.

An desface tocul pistolului. Nobuyuki se înalţă ca un uriaş şi se năpusteşte în faţă, parcurgând distanţa dintre ei în jumătate de secundă, îl atacă pe An cu *katana,* iar acesta se dă în spate, ieşind în hol neatins.

Sabia coboară din nou, de data asta spre braţul întins al lui An şi, cu mare uşurinţă, retează ţeava pistolului, stricându-i mecanismul de tragere.

Katana e coborâtă, cu vârful sprijinit de podea. Fără să ezite, An îl loveşte pe Nobuyuki cu pistolul peste faţă. Bătrânul geme, apoi shangul sare peste sabie şi îl loveşte peste picioare. Unchiul lui Chiyoko cade pe podea. Shangul lasă din mână ciotul pistolului şi calcă pe mâna în care Nobuyuki ţine sabia, strivindu-i oasele. Bătrânul dă drumul mânerului înfăşurat în pânză, iar An se apleacă să ridice sabia.

Tremurăclipeştetremură.

— Ridică-te *clipeşte* ridică-te în picioare.

Nobuyuki se ridică. Se întoarce cu faţa spre An cel costeliv şi

cu aer inofensiv, care joacă rolul unui Jucător. Unchiul lui Chiyoko îşi freacă obrazul cu dosul palmei. An ţine sabia cu ambele mâini, gata să lovească.

— Băiat superficial şi lipsit de respect, spune Nobuyuki cu dinţii însângeraţi.

— Ajunge! porunceşte An. Gata *clipeşte* gata *clipeşte* gata cu vorbele!

— Dacă mi-ai fi dat rămăşiţele ei de bunăvoie – *cu onoare* –, m-aş mai fi gândit la propunerea ta.

Vorbele lui sunt *CLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTE* – vorbele lui sunt – *TREMURĂCLIPEŞTETREMURĂTREMURĂ* – vorbele lui sunt chinuitoare.

— Un test? M-aţi fi – *clipeşte* – m-aţi fi – *TREMURĂ* – m-aţi fi acceptat?

— D…

Dar Nobuyuki nu apucă să-şi termine răspunsul, pentru că An coboară sabia veche – mai ascuţită ca briciul, mai dură ca diamantul – tăindu-l pe bătrân în două, de la umărul stâng la şoldul drept. Sabia e atât de ascuţită, încât o clipă Nobuyuki – ale cărui organe vitale sunt secţionate toate, cu excepţia creierului şi a intestinului gros – rămâne nemişcat, cu o expresie şocată. Faţa îi devine brusc palidă, iar apoi, după două secunde, jumătatea de sus a corpului îi alunecă pe cea de jos şi se prăbuşeşte pe podea. Imediat după aceea, partea de jos se prăbuşeşte într-o parte.

An gâfâie cu spatele încovoiat, simţind că i se învârte capul. Ia o mână de pe sabie şi o duce în buzunar. Apasă pe detonator.

Afară, în curtea din spate, explodează o bombă. Se aude zgomot de sticlă spartă şi de flăcări. O rafală îl învăluie pe An, legănându-i costumul larg de ninja. Deja simte mirosul de lemn ars. Vechea reşedinţă Takeda o să se mistuie în câteva minute.

An se întoarce spre ieşire, cu *katana* în mână. Încă un suvenir. Îşi ridică gluga neagră pe cap, simţind pe spate căldura incendiului. Îşi ridică eşarfa pe faţa încruntată.

Se apropie de uşă, o descuie, apucă inelul de metal şi trage.

La picioarele lui se întinde Naha.

Japonia.

Lumea.

Jocul Final.

O atinge pe Chiyoko. Părul ei. Pielea ei. Urechile ei. Ticurile au dispărut din nou.

Coboară treptele.

— Joc pentru moarte, şopteşte el. Joc pentru moarte.

Jago Tlaloc, Sarah Alopay, Renzo

LA BORDUL AVIONULUI CESSNA CITATION CJ4 AL LUI RENZO, PISTĂ PRIVATĂ, VALLE HERMOSO, TAMAULIPAS, MEXIC



După accesul de plâns pricinuit de discursul preşedintelui, Sarah a dormit încontinuu. Nouăsprezece ore. Şi încă nu s-a trezit.

Renzo a aterizat în Valle Hermoso, un oraş de graniţă liniştit – dar uneori violent – din nord-estul Mexicului, în urmă cu 13 ore. Sarah nici măcar n-a tresărit când avionul s-a zdruncinat pe pistă şi a intrat într-un hangar. Jago a lăsat-o să doarmă. A scos cu grijă Cheia Pământului din buzunarul lui Sarah şi a pus-o în buzunarul lui. Au lăsat-o în avion şi au pus două gărzi înarmate, cu ordine stricte să n-o deranjeze. Jago i-a lăsat un telefon cu un număr local scris pe un post-it, ca să-l poată suna dacă se trezeşte.

Dar nu s-a trezit.

Cât timp a dormit cahokiana, Renzo şi Jago s-au întâlnit cu o olmecă de 67 de ani, Maria Reyes Santos Izil, în căsuţa ei modestă din chirpici, aflată la un kilometru distanţă. Au mâncat *tacos*[62] cu limbă de vită, peşte la tavă cu ardei iute şi fulgi de cocos, iar la sfârşit, budincă de porumb cu sos cremos de ardei gras, după care s-au uitat la un meci de fotbal din campionatul mexican. Jago i-a arătat Cheia Pământului Mariei Reyes Santos Izil. Bătrâna s-a uitat la ea cu atenţie, răsucind-o între degete, apoi a studiat-o şi în lumină. *Es una bolita*[63]*,* a spus ea, uluită că un obiect atât de mic poate fi atât de puternic. Jago şi Renzo au băut câte două beri fiecare. Şi au dormit câte 6,33 de ore. Şi-au luat la revedere şi i-au mulţumit gazdei. *Vaya con dioses del*

---

[62] *Taco* e un preparat mexican constând dintr-o lipie cu diverse umpluturi (n.tr.).

[63] În spaniolă, în original: „E o mingiuţă.” (n.tr.).

cielo, le-a urat ea amândurora, apoi lui Jago: *Gane.*[64] Cei doi s-au întors la avionul căruia deja i s-a făcut plinul şi au sunat la Juliaca să-i anunţe pe părinţii lui Jago că vor ajunge acolo în curând.

— O să trebuiască s-o aduc pe bătrână, îi spune Jago tatălui său, plimbându-şi degetele pe o aripă a avionului.

Sarah încă doarme.

Jago urcă în avion şi se aşază lângă ea. O veghează mai bine de jumătate de oră. Şi în tot acest timp răsuceşte Cheia Pământului între degete. O contemplă, încercând să obţină ceva de la ea, orice.

Ce bine-ar fi fost dacă această „cheie” ar deschide o uşă care să ducă la următoarea etapă. Ce bine-ar fi fost dacă keplerii n-ar fi făcut Jocul Final atât de indescifrabil. Dar, bineînţeles, asta e şi ideea. Să ne facă să suferim înainte ca adevărata suferinţă să înceapă.

Cu cât Joacă mai mult, cu atât îi urăşte mai mult pe ticăloşii din ceruri. Pe aşa-numiţii zei. Şi-ar dori să-i poată nimici el pe *ei,* nu invers.

Dar e imposibil, şi o ştie.

În cele din urmă, Sarah se mişcă.

Jago pune Cheia Pământului într-un compartiment ignifug din peretele cabinei şi îl încuie.

Cheia Pământului e în siguranţă.

Se uită din nou la Sarah. Cahokiana ridică pumnii şi se freacă la ochi să îndepărteze somnul. Îşi întinde picioarele şi spatele şi îşi îndoaie degetele de la picioare.

— Bună, spune Jago.

Sarah clipeşte şi se uită la Jago:

— Bună.

Are vocea răguşită, sexy şi fermă. Lui Jago îi pare bine că a redevenit fata pe care a întâlnit-o într-un tren din China, fata cu care a flirtat, fata cu care Juca înainte ca ea să pună mâna pe Cheia Pământului.

Că a redevenit Sarah Alopay.

— Cât am dormit?

— Peste nouăsprezece ore.

— *Ce?*

Sarah se sprijină într-un cot şi se uită în jur, aruncând o privire

---

[64] În spaniolă, în original: „Să te păzească zeii din ceruri… Să câştigi.” (n.tr.).

pe geam.

— *Sí,* nouăsprezece ore. N-am văzut pe nimeni dormind atât. Am dormit odată douăsprezece ore după o misiune de antrenament în Anzi, dar niciodată mai mult de atât.

— Era bine să mă fi trezit când am aterizat.

— Am încercat, dar dormeai buştean.

Sarah îşi coboară picioarele pe podea:

— Acum m-am trezit.

Jago zâmbeşte:

— Mă bucur.

— Ascultă, spune ea, la Londra… n-ar fi trebuit să fug aşa.

— Ţi-am zis că nu-s supărat pe tine. Te-am înţeles. Erai speriată.

— Da, dar n-ar fi trebuit să te las în urmă.

— Ai crezut că am murit. E în regulă, Sarah.

— Ba nu e. Tu nu m-ai fi lăsat aşa.

— Ai dreptate.

Inima lui Sarah bate cu putere. Simte un gol în stomac.

— N-ar fi trebuit să plec, Feo.

— Nu-i nimic, Alopay. Zău. Numai să n-o mai faci.

Nu-l merit, îşi spune Sarah. Şi încearcă din răsputeri să nu se gândească la Christopher. Încearcă şi nu reuşeşte. *Nu merit pe nimeni.*

— Nu te gândi la el, Sarah.

— E chiar atât de evident?

— *Sí.*. Nu te mai gândi la asta. Ai făcut ce trebuia şi ai pus mâna pe Cheia Pământului. Ai Jucat. Trecutul nu poate fi schimbat.

Olmecul îi întinde mâna, iar ea o ia şi i-o strânge:

— Nu mă pot abţine. Stând aici cu tine, îmi aduc aminte de el. De legătura dintre noi.

Jago nu ştie ce să spună, aşa că nu zice nimic.

— Am făcut un lucru îngrozitor, Jago.

— Trebuie să găseşti o cale să te ierţi. Şi ai s-o găseşti. Am să te ajut.

Sarah îi strânge din nou mâna şi se uită pe geam peste umărul lui. Şi abia acum vede hangarul de afară. Familia ei nu are un hangar la complexul cahokian de pe râul Niobrara din nord-vestul statului Nebraska.

Sarah se încruntă:

— Stai, nu suntem în Nebraska? Ţi-am dat coordonatele. L-am văzut pe Renzo introducându-le în computerul de bord. N-am visat, nu?

— Nu.

— Atunci unde naiba suntem?

— S-a schimbat planul.

Cahokiana îi dă drumul la mână şi se ridică în picioare, uitând că are deasupra capului un compartiment de bagaje. Se loveşte cu capul de el, căzând la loc pe fotoliu. Se freacă pe creştetul capului. Are părul vâlvoi. Lui Jago îi place cum arată – i se pare sexy –, dar ştie că n-ar trebui să se gândească la asta acum.

Dar are 19 ani şi, în ciuda nenumăratelor antrenamente, rămâne un adolescent.

Sarah fierbe:

— Cum adică, „s-a schimbat planul”?

— Suntem pe o pistă olmecă din Mexic. Aveam nevoie de combustibil.

— Să mergem în Nebraska.

Jago clatină din cap:

— Să mergem în Peru.

Sarah se încruntă:

— Ce?

— Trebuie să arătăm Cheia Pământului unei femei înţelepte din seminţia mea. O să ne spună unde trebuie să mergem cu ea. O să ne ajute să găsim Cheia Cerului.

— Jago, nu *vreau* ajutor ca să găsesc Cheia Cerului. *Vreau* să-mi văd familia! Am *nevoie* să-i văd!

— Ei bine, n-o să-i vezi. Nu încă. Abaddon e…

Sarah se năpusteşte prin cabina strâmtă şi cade în genunchi în faţa lui Jago, lovindu-l în piept cu ambii pumni. Olmecul nu o împiedică. Loviturile nu sunt menite să-l rănească, aşa că Jago nu simte nicio durere.

— Sarah…

— Nu înţelegi! Dacă nu-i văd, n-am să-mi revin!

— Sarah…

— S-a întâmplat ceva cu mine, Jago. Nu ştiu ce. Simt că s-a frânt ceva în mine.

— Ştiu, Sarah, spune Jago încet, astfel încât Renzo să nu audă, dacă trage cumva cu urechea. Tocmai de-aia nu poţi să-ţi vezi familia acum.

Cahokiana îl loveşte iarăşi în piept, iar el o apucă de încheieturi, imobilizându-i mâinile. Sarah e puternică, dar el e mai puternic. Sarah se lasă pe vine, sprijinindu-şi fundul pe călcâie. Îşi desface palmele şi le lipeşte de pieptul lui. Jago îi dă drumul la încheieturi şi îşi aşază o mână pe capul ei, care i se lasă în poală.

— Îmi pare rău, Sarah, dar acum nu eşti în stare să iei decizii. Trebuie să le iau eu pentru tine. Dacă te-ai pune în locul meu, ţi-ai da seama că am dreptate.

— Dar ai zis că vrei să mă ajuţi. Dacă e adevărat, lasă-mă să mă duc la familia mea. Ei *pot* să mă ajute.

Sarah vorbeşte încet, pe un ton rugător.

— Poate *sí,* poate *no.*

— Pot să mă ajute. Sunt sigură.

Dar nu pare convinsă.

— Vrei să-ţi spun ce cred eu, Sarah? Că atâta timp cât Joci, o să te simţi bine. Atâta timp cât nu te gândeşti la Cheia Pământului, la Christopher sau la Eveniment, atâta timp cât te limitezi să reacţionezi la ce ţi se întâmplă, o să te simţi bine. Deci acolo am să te duc. La joc. La Jocul Final. Să Joci. Poate că tu eşti gata să renunţi, dar eu nu-s gata să renunţ la tine. Aşa am *eu* de gând să te ajut.

— Vreau să merg acasă, şopteşte ea.

— Şi eu vreau anumite lucruri, dar nu le pot avea întotdeauna, răspunde el.

Îi mângâie părul, răsucind o şuviţă în jurul degetului, iar Sarah îi mângâie coapsa cu obrazul. Acum, mai mult decât orice, Jago şi-ar dori s-o ia în braţe, s-o sărute, să-i smulgă hainele.

Acum, şi-ar dori ca Jocul Final să nu fie real.

Dar este.

— Ceilalţi Jucători nu fac ocoluri ca să-şi gestioneze *sentimentele* legat de ce se întâmplă, ci pur şi simplu Joacă. În clipa asta, cei mai periculoşi şapte oameni din lume – fără să ne punem la socoteală pe noi doi – se folosesc de toate mijloacele disponibile ca să dea de noi, ca să pună mâna pe Cheia Pământului. Ar putea foarte bine să fie la cincizeci de mile de noi şi să se apropie cu viteză. Şi s-ar putea ca unul dintre ei să aibă îndreptată spre avionul nostru o puşcă cu lunetă, sau un lansator de rachete sau un microfon telescopic, cu care ascultă ce discutăm acum. Nu-i putem lăsa să facă asta. Nu-i putem

lăsa să ne ajungă din urmă! Nu-i puteam lăsa să pună mâna pe Cheia Pământului sau să omoare pe vreunul dintre noi. Trebuie să stăm unul cu altul, să ne protejăm unul pe celălalt, să păstrăm Cheia Pământului şi să găsim Cheia Cerului. *Asta* trebuie să facem. Ceilalţi Joacă. *Trebuie* să Jucăm şi noi.

Sarah îşi aşază o mână pe genunchiul lui.

— Aş putea să mă duc singură, spune ea.

Lui Jago îi tresare inima, dar ştie că n-o să se întâmple asta.

Ştie pentru că:

— Am Cheia Pământului.

Cahokiana se dezlipeşte de el:

— Cum adică ai Cheia Pământului?

— Nu-ţi face griji. E în siguranţă.

Sarah se uită în stânga şi în dreapta.

— Unde e? Unde? întreabă ea, înfigându-şi unghiile în coapsa lui.

— E în avion, spune Jago, întrebându-se dacă ar trebui să-i spună unde a pus-o. De-aia mergem în Peru. Acolo o să ne vedem cu o înţeleaptă din seminţia mea care ne poate ajuta. Pe *noi doi,* Sarah, mă auzi?

Dar cahokiana nu-l aude:

— Am nevoie de ea, Jago. Ai dreptate într-o privinţă – nu pot s-o pierd. Nu se poate să fiu responsabilă pentru declanşarea Evenimentului, iar apoi să pierd lucrul care mi-ar putea oferi un mijloc de a mă răscumpăra. Un mijloc… un mijloc… un mijloc…

Dar se întrerupe, uitându-se cu teamă de jur împrejur prin cabină.

Inima lui Jago bate cu putere. Sarah a fost otrăvită. Oare Cheia Pământului i-a făcut asta? Jocul Final? Există vreun defect în seminţia ei? Sau a fost mereu fragilă în adâncul ei?

Nu.

Nu crede asta.

Unghiile ei i se adâncesc tot mai tare în carne. Jago îi cuprinde capul în palme şi îi ridică privirea spre ochii lui.

Se apleacă în faţă. Încă o vede.

Puterea ei.

— Nu-i nimic, Sarah. Nu-i nimic.

Renzo porneşte motoarele avionului, şi vocea i se aude în difuzor:

— Plecăm în cinci minute, Jago.

Olmecul întinde mâna spre peretele despărţitor al cabinei şi apasă pe un buton, indicându-i lui Renzo că totul e în regulă.

— Trebuie să-mi văd familia, spune Sarah din nou.

— Nu, nu trebuie.

— Ba da.

— Nu poţi. N-am să te las.

— Deci sunt prizoniera ta, asta e?

Avionul dă cu spatele, ieşind în lumina intensă a zilei mexicane.

— Da, spune el. N-am să te las să pleci. Nu pot.

Motoarele cresc turaţia.

— Pregătiţi-vă de decolare, îi anunţă Renzo.

— O să câştigăm împreună? întreabă ea.

— Da. Jur.

Sarah ridică capul, iar el îi apropie faţa de a lui. Se sărută îndelung.

— Jur, repetă Jago, apoi nu mai spun nimic.

 [65]

[65] http://eg2.co/208

<u>Aisling Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Pop Kopp</u>

CASĂ CONSPIRATIVĂ CIA, PORT JERVIS, NEW YORK, STATELE UNITE



Când l-a văzut pe Pop, Aisling l-a îmbrăţişat îndelung şi afectuos, legănându-se înainte şi înapoi. Bunicul a sărutat-o pe ambii obraji, apoi s-au îmbrăţişat încă o dată.

— Ţi-au făcut ceva? i-a şoptit Aisling la ureche în străvechea limbă celtică.

— Nu.

— Ai încredere în ei?

— Un pic.

— Crezi că ne pot ajuta?

— Da.

— Atunci să vedem unde duce povestea asta.

— De acord.

Au vorbit atât de discret şi atât de repede, fără ca măcar să-şi mişte buzele, încât nu i-a auzit niciunul dintre ofiţerii CIA.

În dimineaţa următoare, Aisling şi Pop stau unul lângă altul în capul unei mese dintr-o sală de întruniri, pregătiţi să asculte expunerea pregătită de Jordan, care stă alături de Aisling, cu o telecomandă în mână. McCloskey e aşezată pe o latură a mesei, cu un laptop în faţă, iar Marrs e în altă parte.

— Probabil s-a dus să tragă un joint, spune McCloskey.

Jordan pufneşte:

— Mai ales după anunţul preşedintei.

Aisling nu ia gluma în seamă şi spune:

— Dar am crezut că voi, răcanii, ştiaţi deja de meteoritul uriaş.

Jordan apasă pe telecomandă şi în celălalt capăt al încăperii se aprinde un ecran:

— Mda, dar ştii, când o auzi din gura sacră a şefului suprem al

armatei, parcă duşul e mai rece.

— Şi nu suntem răcani, o corectează McCloskey. Suntem stafii.

— Gata cu ironiile, spune Jordan. Deschide documentul cu echipa, McCloskey.

Aisling urmăreşte limbajul corporal al lui McCloskey, care îşi plimbă degetele pe tastatura laptopului. Are un aer profesionist şi sigur pe sine. E foarte sobră. Nimic din înfăţişarea ei nu trădează duplicitate sau uneltire. Acelaşi lucru e valabil şi în legătură cu Jordan. Sunt doi profesionişti care fac ce au mai făcut de sute de ori: se pregătesc să discute despre nişte băieţi răi şi despre ce-i de făcut cu ei.

Şi totuşi, Aisling ştie că, deşi limbajul corporal e un bun indicator al intenţiilor, nu e infailibil. *Ştie* că aceşti doi agenţi nu i-au spus totul.

E ceva ce nu ştiu despre oamenii ăştia. Dar ce?

În timp ce Aisling se gândeşte la asta, pe ecran apare o imagine rudimentară: un chenar negru cu o ţintă roşie în fundal. În chenar e scris: JUCĂTORI ÎN JOCUL FINAL.

— Faceţi singuri prezentările astea? întreabă Aisling cu falsă admiraţie.

— Nu suntem designeri grafici, Kopp, răspunde Jordan, zâmbind silit.

Apasă din nou pe telecomandă şi imaginea e înlocuită cu două şiruri de dreptunghiuri, şase în partea de sus, şapte în partea de jos.

Aisling se vede pe ea însăşi, într-o fotografie de paşaport, apoi pe An Liu, care pare adormit sau mort, şi pe Chiyoko Takeda, care cu siguranţă e moartă; urmează o fotografie pixelată cu Jago Tlaloc la un colţ de stradă, una mult mai clară cu Sarah Alopay într-un aeroport, una de bună calitate cu Maccabee Adlai şi o fotografie cu un băiat care pare american – păr blond, ochi albaştri, barbă de trei zile. Celelalte şase dreptunghiuri sunt goale şi au înăuntru câte un semn de întrebare.

— Cine e frumuşelul ăla? întreabă Aisling. Nu e Jucător.

— Christopher Vanderkamp din Omaha, Nebraska. Taică-su a făcut avere din creşterea de vite. Christopher era iubitul lui Sarah Alopay înainte să cadă meteoriţii.

— Era?

— A mierlit-o, spune McCloskey. A fost spulberat de la brâu în

sus la Stonehenge. Habar n-avem de ce se afla acolo.

— Ipoteza noastră e că, după ce Alopay a plecat din Omaha, s-a ţinut după ea ca un căţeluş. Era fundaş în echipa naţională de fotbal american şi urma să înceapă facultatea în Nebraska. Rapid, puternic şi bun la învăţătură. Probabil şi-a închipuit că poate s-o ajute.

— Cine mai era la Stonehenge? întreabă Aisling.

— Tlaloc şi Alopay, Takeda şi Liu.

Aisling ştie că Sarah şi Jago au făcut un fel de alianţă, dar nu înţelege de ce Jordan i-a pus laolaltă pe ceilalţi doi.

— Jucătoarea Mu şi shangul erau şi ei împreună?

— Categoric, răspunde Jordan.

Aisling clatină din cap:

— N-aş fi zis. Chiyoko era mută, iar An era un sociopat paranoic, cu un tic scârbos. Niciunul dintre ei nu mi-a lăsat impresia că ar fi căutat iubire – sau măcar prietenie.

— Ei bine, sigur erau împreună. Britanicii au dovezi în sensul ăsta.

— Ce s-a întâmplat cu Takeda? intervine Pop.

— A murit strivită de o piatră de la Stonehenge, răspunde Jordan.

— Şi Liu? întreabă Aisling.

— A încasat un glonţ în cap de la mică distanţă. Dar mulţumită unei plăci metalice pe care o avea ascunsă în craniu, An Liu e – din păcate – cât se poate de viu, răspunde McCloskey.

— Chiar ai dreptate în privinţa lui An, adaugă Jordan. Adică e foarte bun la Jocul Final. Forţele Speciale Britanice l-au dus pe un distrugător al Marinei Regale din Canalul Mânecii, dar, deşi era sedat şi legat de o targă, a reuşit să scape de unul singur. A decolat cu un elicopter invizibil şi a aruncat în aer puntea navei, luând cu el rămăşiţele lui Chiyoko Takeda. A omorât douăzeci şi şapte de oameni şi a rănit alţi cincisprezece, dintre care patru sunt în stare gravă. Când a rămas fără combustibil, elicopterul s-a prăbuşit în Atlantic. Un submarin teleghidat a identificat rămăşiţele lui Chiyoko Takeda, dar n-a dat de urma lui An Liu.

— Impresionant, spune Aisling. Păcat că n-a murit.

— Ştii de vreun Jucător care a murit? întreabă Jordan.

— Doar de minoic, Marcus Loxias Megalos din seminţia a cincea, răspunde Jucătoarea celtă. Un puşti îngâmfat. An l-a omorât încă de la Convocare.

— Bine de ştiut, spune Jordan, iar McCloskey tastează informaţia în computer.

— Iar cahokiana şi olmecul? continuă Aisling. Mai sunt în viaţă?

Celta îşi aminteşte că în Italia ar fi putut să-i elimine pe amândoi, dar n-a făcut-o. Şi se întreabă dacă, omorându-i, ar mai fi fost găsită Cheia Pământului şi dacă s-ar mai fi declanşat următoarea fază a jocului.

— Sunt în viaţă, spune Jordan. Au neutralizat o echipă din Forţele Speciale Britanice care i-a atacat prin surprindere în camera lor de hotel. Echipa era sprijinită de un lunetist *şi* de o dronă de supraveghere fără armament, dar asta nu i-a împiedicat pe Jucători să omoare doi soldaţi şi să-i rănească pe toţi ceilalţi. Au reuşit să scape şi au fentat echipa de rezervă trimisă după ei la metroul din Londra, probabil cel mai bine supravegheat oraş din lume.

— Ce să zic, britanicii au ieşit cam şifonaţi din povestea asta, nu? întreabă Aisling.

— Până acum, da.

— Nu cred că israelienii, nemţii sau chinezii – şi nici măcar dumneata şi echipa dumitale, domnule Jordan – v-aţi fi descurcat cu mult mai bine, spune Pop. E vorba de *Jucători.*

— Probabil că nu, răspunde Jordan cu falsă modestie, dar Pop nu-l ia în seamă.

Pe Aisling n-o interesează care dintre serviciile secrete sunt mai eficace, aşa că spune:

— Presupun că Alopay şi Tlaloc au pus mâna pe Cheia Pământului, nu?

— Asta presupunem şi noi, răspunde Jordan. Dar nu suntem absolut siguri că ştim ce înseamnă asta. Ştiu de Jocul Final de multă vreme, dar…

— Vrei să spui că eşti *obsedat* de Jocul Final de multă vreme, intervine McCloskey.

— Nu suntem toţi obsedaţi, McCloskey?

— Mda, dă McCloskey din umeri, presupun că da.

— O să vă explic mai târziu ce-i cu Cheia Pământului, spune Aisling, dar am o mare curiozitate: cum aţi aflat de toate astea? Adică, cine e sursa voastră?

Pop îi face semn pe sub masă:

— Şi eu m-am întrebat acelaşi lucru.

— Deja ţi-am zis, răspunde McCloskey. Am primit mai demult nişte informaţii foarte confuze de la tatăl tău, apoi am luat legătura cu nabateenii.

Aisling clatină din cap:

— Fără supărare, dar nu te cred. Prietenii voştri nabateeni n-ar fi zis: „Hei, voi sunteţi celţi La Tène. Căutaţi-o pe fiica lui Declan Kopp şi faceţi echipă cu ea. E singura voastră şansă să supravieţuiţi.” În niciun caz. Dacă li s-ar fi părut că le sunteţi utili – şi probabil li s-a părut, altfel nu s-ar fi sinchisit să stea de vorbă cu voi –, s-ar fi folosit de voi. V-ar fi exploatat. Ar fi încercat să vă recruteze.

McCloskey se răsuceşte pe scaun. Jordan rămâne nemişcat.

Vasăzică aşa, îşi spune Aisling. *Sapă mai adânc. Acum.*

— Deci cine e sursa voastră?

— Nabateenii au încercat să ne recruteze, Kopp, spune Jordan. Ba chiar ne-au făcut o ofertă pe cinste. Şi totuşi, am refuzat.

— Nu schimba subiectul, Jordan. *Cine e sursa voastră?* insistă Aisling.

Jordan face o pauză şi se uită la McCloskey, care dă din cap, apoi oftează şi continuă:

— Ai auzit vreodată de Frăţia Şarpelui?

Aisling se încruntă:

— Ce nume caraghios.

— Dar ai auzit de ea?

— Nu. Ar fi trebuit?

— Probabil, răspunde McCloskey, coborând uşor glasul. Dat fiind că eşti... *Jucătoare.*

— Du-te dracului, McCloskey.

Jordan ridică o mână:

— Uşurel. Nu-i nevoie de aşa ceva. Nu contează dacă n-ai auzit de Frăţie. Ce contează e că ştiu multe despre Jocul Final.

— Dar cine sunt oamenii ăştia? întreabă Pop.

— Adevărul e că n-am întâlnit niciunul până acum, răspunde McCloskey. Sunt foarte secretoşi. Toată corespondenţa noastră cu ei a fost strict confidenţială şi foarte criptată. În câteva rânduri au comunicat cu noi prin intermediul unor enigme care erau foarte, foarte greu de descifrat. Alteori ne-au trimis filmuleţe care păreau să n-aibă nicio noimă, dar care conţineau mesaje ascunse. Sunt obsedaţi să combată – citez – „Decăderea

Omului” şi slujesc o cvasi-religie numită Adevărul Străvechi.

— Par nişte nebuni de legat, spune Aisling. Mă rog, îmi dau seama că, fiind şi eu Jucătoare, e ca şi când ar râde ciob de oală spartă. Şi totuşi, par nişte ţicniţi.

— Aşa am crezut şi noi când ne-au contactat prima oară, intervine Jordan. Ani de zile am desfăşurat operaţiuni antiteroriste în Orientul Mijlociu, iar când am început să auzim de Jocul Final, am crezut că e un fel de continuare de anvergură a atacurilor din 11 septembrie. Când am aflat că era cu totul altceva, am fost confuzi. Iar Frăţia a luat legătura cu noi şi ne-a ajutat să ne dumirim un pic.

McCloskey chicoteşte:

— Apoi s-a declanşat acest joculeţ mortal şi…

Pop izbeşte masa cu palma şi în cameră se face linişte:

— Domnişoară, ăsta nu e un „joculeţ mortal”. Nebunesc sau nu, e real. E Marea Enigmă, iar Jucătorii au sarcina s-o dezlege. Dacă n-o dezleagă nimeni, o să moară toată lumea. Iar dacă n-o dezleagă Aisling, toată lumea din încăperea asta o să moară. Garantat. Aşa că să nu mai vorbim despre tatăl nebun şi mort al lui Aisling şi despre oameni care ştim că *nu* sunt Jucători şi să revenim la treburi serioase. Să Jucăm Jocul Final acum, în prezent, şi să nu mai îndrugăm verzi şi uscate despre organizaţii de căcat, care îşi închipuie că ştiu ceva despre trecut, când de fapt nu ştiu nimic.

Lui Aisling îi vine să-l contrazică pe Pop. I-a plăcut să afle sursele lui Jordan şi e curioasă în legătură cu Frăţia asta, dar Pop îi dă din nou un ghiont şi Aisling înţelege. E o lecţie pe care aceşti agenţi CIA sigur o ştiu: dacă forţezi prea tare şi prea repede, obţii informaţii de proastă calitate. Trebuie jucată o mică scenă, în care unul arată că vrea mai mult, iar celălalt mai puţin, şi astfel se obţin informaţii mai bune.

Se lasă o tăcere stânjenitoare până se împrăştie tensiunea, iar în cele din urmă, Jordan spune:

— Mi se pare corect, domnule Kopp. Să ne întoarcem în prezent.

— Spune-mi Pop. Aşa-mi zice toată lumea.

Jordan încuviinţează din cap:

— Să ne întoarcem la prezentare.

— De acord, spune Aisling.

Jordan cere nume şi descrieri ale celorlalţi Jucători, iar Aisling i

le oferă. Vede o poză cu Kala şi le spune cine este, apoi le vorbeşte despre Shari, Hilal, Baitsakhan, Maccabee şi Alice, pentru care agenţii nu au poze. Aisling le face descrieri fizice foarte detaliate. Presupune că toţi sunt încă în viaţă. Pe Alice o lasă la urmă.

— E masivă, are piele foarte neagră şi păr vâlvoi, iar deasupra ochiului stâng, un semn din naştere deschis la culoare.

McCloskey îşi ia notiţe şi caută pe internet în timp ce Aisling vorbeşte, iar după câteva secunde întreabă:

— Ea e?

Şi pe ecranul mare apare o fotografie cu capul însângerat al lui Alice Ulapala.

— Mda, răspunde Aisling calm.

— Ştiam că unul dintre voi era aborigen, aşa că am căutat informaţii despre aborigeni australieni în arhivele autorităţilor vamale şi în ale poliţiei din întreaga lume. Noaptea trecută, am primit dosarul acestei fete de la poliţia din Berlin.

Aisling clatină uşor din cap:

— Nu credeam c-o să moară atât de curând. N-am văzut-o de la Convocare, dar părea să fie o Jucătoare decentă. Şi puternică.

— Nu s-a lăsat uşor, spune Jordan. Scena crimei era o baie de sânge. Pe un pat zăcea o femeie moartă, cu coloana vertebrală secţionată între vertebrele C-3 şi C-4, iar pe podea era împrăştiat sângele unei a treia persoane. Alice avea pumnii pătaţi cu sângele acestei a treia persoane. Mâinile îi erau învineţite şi umflate, una fiind uşor fracturată la cel de-al treilea metacarpian. L-a zvântat în bătaie pe tipul ăsta – unul destul de masiv judecând după urmele pe care le-a lăsat pe podea –, după care o a patra persoană – probabil un bărbat, cu picioare mici şi goale – s-a strecurat în spatele ei şi, nu se ştie cum, dar a strâns-o atât de tare de gât, încât i-a desprins capul. Aceşti doi indivizi par să fi fugit în grabă de la faţa locului.

— Uau! exclamă Aisling, până şi ea e surprinsă. S-a găsit vreo amprentă pe Alice?

— Niciuna, răspunde McCloskey. Dar judecând după descrierile tale, tipul zvântat în bătaie era Maccabee Adlai, amicul nostru nabatean.

— Imagini de la camerele de supraveghere?

— Nu. Cei pe care îi vâna Alice aveau un sistem prin care puteau opri toate camerele din clădire şi de pe o rază destul de

mare în jurul ei, explică McCloskey. Apartamentul avea multe cablaje speciale.

Aisling sugerează că individul desculţ ar putea fi Baitsakhan:

— Poate că nabateanul şi donghul Joacă împreună. Dacă se puteau alia shangul şi Jucătoarea Mu, de ce n-ar fi făcut echipă şi ei doi?

— E posibil, spune Jordan.

— Deci până acum avem patru morţi şi probabil două echipe. Şi cu toţii Joacă pentru a câştiga.

Aisling spune aceste ultime cuvinte pe îndelete, cu un aer îngândurat.

— *De ce* n-ar Juca toţi ca să câştige, Aisling? întreabă Pop, neînţelegând ce vrea să spună.

— Păi, sinceră să fiu, Pop, mă întreb dacă nu cumva mai sunt şi alţi Jucători care gândesc la fel ca mine.

— Ce naiba vrei să spui? întreabă Pop, după care adaugă cu o undă de frică în glas: Te gândeşti la pictura aia rupestră, nu-i aşa? Cea pe care tatăl tău s-a dus s-o vadă în Italia.

Aisling încuviinţează din cap:

— Da, despre asta e vorba. Acum o înţeleg, Pop. Cred că înţeleg şi ce voia tata, cu toate că era nebun.

Pop mijeşte ochii.

McCloskey ridică o mână:

— Staţi puţin, despre ce vorbiţi?

Aisling se întoarce spre ea:

— Când eram la aeroport, ai zis că voiai să împiedici toată povestea asta, după care ai hotărât să mi te alături mie, nu-i aşa?

— Exact, răspunde McCloskey.

— Ais, ce tot spui acolo? intervine Pop.

— Ce spun e că şi eu vreau acelaşi lucru. Să opresc Jocul Final, Pop. Întrucât convingerea mea e că *poate* fi oprit cumva.

Pop loveşte din nou cu palma în masă. Atât de tare, încât se clatină pereţii. Atât de tare, încât lui Aisling îi e teamă că şi-a rupt mâna.

Pop nu spune nimic.

Aşa că vorbeşte Aisling în locul lui.

— Ştiu, Pop, spune ea cu glas scăzut. Ştiu că l-ai omorât pe tata – pe propriul tău fiu – pentru că şi el a gândit acelaşi lucru. E o blasfemie.

— Bineînţeles că e o blasfemie! spune Pop, fierbând de furie.

— Dar asta vreau să fac. Ba nu, *asta e bine să fac.* Dacă aflăm că există fie şi cea mai mică şansă să punem capăt jocului, atunci trebuie să profităm de ea. Am putea salva miliarde de vieţi, Pop. Miliarde.

Pop tace preţ de câteva clipe.

— Deci asta a fost? Îţi abandonezi pregătirea? Moştenirea? Seminţia?

Face o pauză:

— Pe mine?

— Nu. Mă folosesc de toate astea ca să mă ajut pe mine, Pop. Şi mă folosesc mai ales de tine. Mai ales de tine…

Pop îşi îndepărtează un pic scaunul de al lui Aisling.

— Nu spun să nu mai Jucăm, îi explică Aisling. Nu putem. Nu pot. Nu pot pentru că, numai dacă *Joc,* îmi pot da seama cum să împiedic această catastrofă. Altfel, n-am nici cea mai vagă idee. Aşa că vânăm Jucători. Îi omorâm dacă sunt răi şi ne aliem cu ei dacă sunt de aceeaşi parte a baricadei. Jucăm pentru că nu avem de ales… Dar, dacă *găsim* altă opţiune, o să profităm de ea. Încercăm să oprim Jocul Final şi încercăm să ne asigurăm că ticăloşii ăştia de kepleri nu se mai întorc niciodată aici, orice motiv ar avea.

Pauză.

Pauză.

Pauză.

— Pe mine m-ai convins, Kopp, spune Jordan, iar McCloskey încuviinţează din cap.

Şi deşi ştie că Jordan nu-i spune tot adevărul, îşi dă seama că e sincer.

— Bine, spune ea.

— Şi cu cine începem? întreabă Jordan.

— Cu An Liu, spune Aisling hotărât. E prea imprevizibil. Şi e limpede că nu încearcă să salveze lumea.

Jordan bate din palme şi zâmbeşte:

— Chiar speram să-l alegi pe Liu.

— De ce?

Jordan învârte un deget în aer:

— Afişează, McCloskey.

Pe ecran apare o hartă a lumii, cu un mic punct roşu etichetat „533” înaintând lent spre nord, de-a lungul coastei curbate a

insulei japoneze Honshu.

— Deşi au dat-o rău în bară în ultimele zile, britanicii au reuşit să facă o chestie bună. I-au implantat un cip lui Liu. În coapsa dreaptă. Şi vestea bună e că Marrs a reuşit să le spargă serverele şi să intercepteze semnalul.

— Deci putem să ne ducem după el? întreabă Aisling.

— Cu siguranţă, răspunde Jordan. Ba mai mult, putem cere echipei noastre de ucigaşi să pornească într-acolo.

— Echipa de ucigaşi, ai? întreabă Pop.

— Kilo Foxtrot Echo, spune McCloskey.

Aisling clatină din cap:

— Ce vă mai place să vorbiţi în jargon.

Jordan dă din umeri:

— E drept că jargonul nu omoară oameni, în schimb Kilo Foxtrot Echo chiar omoară.

Ce mai aştepţi?[66]

[66] http://eg2.co/209

Hilal ibn Isa al-Salt

CAESARS PALACE, CAMERA 2405, LAS VEGAS, NEVADA, STATELE UNITE



Las Vegas nu e cum se aştepta Hilal. Se aştepta la hărmălaie şi la desfrâu înainte de sfârşit, la scandaluri şi orgii.

Dar oraşul e tăcut.

Aproape că nu e nimeni pe străzi şi în cazinouri. Singurele maşini sunt patrulele de poliţie şi taxiurile care caută clienţi. Restaurantele sunt goale, cluburile sunt goale, barurile sunt goale. În holul de primire de la Caesars Palace sunt doar zece turişti. Dinspre cazinoul hotelului se aude un crupier anunţând: „optsprezece roşu”, apoi zgomotul jetoanelor pierdute. Singurul jucător de la masă nici măcar nu-şi ridică privirea din pahar.

Hilal se cazează la etajul 24 din Turnul Augustus, îşi urcă bagajele în cameră şi se întinde pe patul uriaş. Îl ia somnul, iar a doua zi dimineaţă, târziu, e trezit de huruitul unui elicopter care trece pe lângă hotel. Scoate dispozitivul din buzunar. Ecranul se aprinde. Îl plimbă încoace şi încolo, dinspre un caduceu spre celălalt.

De ce sunt două? Oare unul e Ea, iar celălalt, un locţiitor al lui? Oare Ea s-a împărţit cumva în două şi acum sălăşluieşte în două trupuri?

Nu ştie.

Cercetează şi celelalte lucruri pe care i le arată dispozitivul: pânza vastă şi nemişcată a cosmosului, misteriosul punct portocaliu din estul munţilor Himalaya şi lunga listă de coordonate. Le numără cu grijă de două ori: sunt 1.493. Aproape toate sunt numere fixe, care nu se schimbă niciodată. Dar nouă *se schimbă.*

Unul dintre acestea nouă, îşi dă el seama pe când traversează camera spaţioasă către baie, îl reprezintă pe *el însuşi.* Axumitul. Coordonatele au o precizie de şapte zecimale, aşa că se

modifică şi dacă face câţiva metri.

Celelalte coordonate dinamice trebuie să fie ceilalţi Jucători, îşi spune el. *E un dispozitiv de urmărire!*

O adevărată revelaţie.

Urinează şi se întoarce în dormitor. Ia o agendă şi un pix, apoi îşi scoate laptopul din rucsac, se aşază turceşte pe pat şi se pune pe treabă.

Verifică toate coordonatele cu ajutorul smartphone-ului. Sunt trei perechi de puncte şi două puncte solitare, în afară de al său.

O pereche se mişcă rapid, de la nord spre sud, pe deasupra Americii Centrale şi Americii de Sud. Foarte probabil sunt doi Jucători care zboară.

O altă pereche se află într-o suburbie din nordul Berlinului şi abia dacă se mişcă. Iar ultima pereche, care şi ea e aproape staţionară, se află – *bip, bip, bip* – în estul munţilor Himalaya, mai exact, în India, în îndepărtatul Sikkim.

Hilal e convins că punctul portocaliu trebuie să fie unul dintre Jucători.

Cel care are Cheia Pământului, presupune el în mod greşit.

Cele două puncte solitare se află în Port Jervis, statul New York, şi, respectiv, Japonia, acesta din urmă mergând înspre nord, spre Tokyo, probabil cu trenul, judecând după viteză.

Hilal habar n-are ce Jucător reprezintă fiecare punct în parte, nici de ce s-au format trei echipe după Convocare. Impresia lui era că doar patru, poate cinci, ar fi fost dispuşi să facă alianţe. Şi se includea şi pe el.

E un mister, îşi spune.

Toate astea îi iau aproape cinci ore şi, cu toate că a dormit mult, se simte frânt de oboseală. Se întinde pe o parte. Se mai gândeşte o vreme la Jucători, la Ea, la coordonatele ciudate, la cele două caducee, iar în cele din urmă îl fură din nou somnul…

Se trezeşte tresărind în miezul nopţii. Face ochii mari. Se uită la tavan. Se ridică în capul oaselor. Are o migrenă înfiorătoare. Îşi coboară picioarele peste marginea patului şi îşi lipeşte tălpile de podea. Se uită la ceas: 3:13 a.m. Pune mâna pe dispozitiv – care indică în continuare două caducee, unul staţionar, celălalt mişcându-se undeva pe străzile din apropiere – şi se duce la fereastră. Las Vegas-ul e luminat ca un spectacol nesfârşit de artificii. Neoane multicolore, ecrane cu cristale lichide înalte cât

clădirile, înfăţişând imagini cu petreceri, dansatoare de cabaret şi mâncare, lumini de toate culorile, aprinzându-se şi stingându-se într-un dans atent coregrafiat. Se uită spre The Strip[67]. E tot pustiu.

Trebuie să-mi întind picioarele. Să mă obişnuiesc să merg fără cârje, îşi spune Hilal, cu luminile jucându-i pe faţă.

Din obişnuinţă, dacă nu din precauţie, îşi strecoară cele două macete – pe una scrie IUBIRE, iar pe cealaltă, URĂ – sub pantalonii bufanţi din bumbac. Coboară în holul de primire şi iese pe trotuar. Mersul fără cârje e dureros, dar eliberator. Lui Hilal îi e uşor să ignore durerea.

Nu întâlneşte decât poliţişti – nervoşi, plictisiţi, bine înarmaţi – şi nişte vagabonzi. Iese de pe The Strip în apropiere de hotelul Bellagio, ale cărui fântâni arteziene împroaşcă apă în van, şi merge pe străzi secundare spre sud-est, până ajunge la intersecţia dintre East Harmon şi Koval. Spre sud se văd hoteluri şi zone comerciale, iar spre nord, un şir de loturi pustii, deşertice. Hilal se află la doar câteva intersecţii de strălucirea fastuoasă de pe The Strip, dar zona e la fel de pustie ca un oraş în faliment.

Totul e doar un spectacol, îşi spune el. *Doar o faţadă. Chiar dacă ar mişuna de lume... Mai ales dacă ar mişuna de lume.*

Rămâne pe loc timp de câteva minute, cu ochii închişi, înconjurat de străzi pustii, învăluit de aerul curat şi rece al deşertului. E un aer care îi aminteşte de Danakil[68] şi de Deşertul Estic, de perioada petrecută în izolare sub ţesătura nesfârşită de stele. Iar Las Vegas-ul e atât de liniştit, atât de nemişcat, încât, cu ochii închişi, Hilal se simte transportat în ţinuturile natale, înconjurat de arbuşti, nisip şi stele.

Singur.

Întreg.

Acasă.

În pace.

Dar apoi buzunarul îi devine tot mai cald şi dintr-odată fierbinte.

Hilal deschide ochii. Bagă mâna în buzunar şi scoate dispozitivul, care se răceşte imediat ce îl atinge. Îl ridică în

---

[67] The Boulder Strip: unul dintre bulevardele din Las Vegas mărginite de cazinouri. (n.tr.).

[68] Deşert din nord-estul Etiopiei (n.tr.).

dreptul umerilor. Îşi plimbă braţul de jur împrejur, iar când îl îndreaptă spre bulevardul Koval, vede un caduceu, bine conturat, strălucitor şi din ce în ce mai mare.

Hilal se uită pe lângă dispozitiv. Cam la vreun sfert de milă mai încolo vede o maşină. Are farurile stinse, dar, după cum i se reflectă în parbriz lumina stâlpilor, îşi dă seama că merge foarte, foarte repede.

Ea!

Hilal se uită în jur după o maşină şi, în lotul pustiu de peste drum de East Harmon, vede o dubă albă rablagită. Bagă dispozitivul înapoi în buzunar şi o ia la fugă într-acolo. Durerea din corpul lui e la intensitate maximă, dar nu-i pasă.

Mai are 75 de metri până la dubă. Maşina în care presupune că se află Ea continuă să se apropie. Hilal mai are 50 de metri. Aude motorul de la maşina lui Ea. 25 de metri. Hilal aruncă o privire peste umăr. Ea are o maşină sport, cu motor puternic – un Shelby, un Mustang sau un Challenger. Hilal aleargă şi mai tare. E la cinci metri de dubă în clipa când maşina trece prin intersecţie. Hilal ajunge lângă dubă. E încuiată. Face un pas în spate şi loveşte geamul cu cotul; sticla se umple cu un păienjeniş de crăpături, iar axumitul dă încă o dată cu cotul şi geamul se sparge, împrăştiindu-se pe beton ca nişte diamante. Deschide uşa, dă la o parte cioburile de pe scaun şi sare la volan, aşezând macetele pe scaunul pasagerului. Umblă repede la contactele de sub volan şi în 19 secunde porneşte motorul. Aprinde farurile, se uită la indicatorul pentru benzină şi mulţumeşte în gând. Rezervorul e pe jumătate plin.

Scoate dispozitivul şi îl sprijină pe bord, în timp ce maşina cu Ea dispare pe o străduţă care se desprinde din bulevardul Koval. Hilal bagă duba în viteză şi demarează cu un scârţâit.

Hilal e extrem de încântat. E aproape. Atât de aproape.

Îl urmăreşte pe Ea, zărind din când în când maşina, care virează spre est, apoi spre nord, apoi spre est, apoi spre nord, apoi spre est. Cartierele pe care le traversează sunt tot mai dărăpănate şi mai mohorâte, iar acum a ajuns într-o zonă cu centre de dezmembrări auto, depozite, hale semicirculare ca nişte insecte argintii uriaşe, loturi întinse revendicate de deşert, carcase de case, camionete şi maşini abandonate. După 30 de minute, Ea iese de pe bulevardul Alto virând spre sud, pe Bledsoe.

Hilal încetineşte. Opreşte farurile şi coteşte pe Bledsoe chiar în clipa când maşina lui Ea dispare după un zid din bolţari. Depozitul de după zid se luminează în roşu de la stopurile maşinii, apoi lumina dispare. Maşina s-a oprit.

Hilal încetineşte, opreşte motorul şi frânează lângă peretele din bolţari. În dreapta e un lot deşertic fără gard. Ia de pe bord dispozitivul, pe al cărui ecran caduceul străluceşte atât de puternic, încât lui Hilal îi e teamă că-i vă trăda apropierea, şi îl pune într-un buzunar interior. Îşi ia macetele şi le prinde de curea. Nu mai e nevoie să le ascundă. Coboară şi se apropie de partea din spate a dubei. Aruncă o privire pe după colţ.

Liber.

Se strecoară pe lângă perete, cu mâinile pe mânerele celor două macete.

E aproape.

Atât de aproape.

Când ajunge la colţul zidului, se întinde pe burtă, înaintează un pic şi se uită pe furiş. Vede un bărbat suplu, cu haine negre şi cu o glugă pe cap. Bărbatul îşi aruncă un rucsac pe umăr şi închide portbagajul cu un zgomot discret. Aruncă o privire spre stradă. Hilal rămâne nemişcat. Cu capul lipit de pământ, e aproape invizibil. Faţa lui Ea e învăluită în umbră, mai puţin vârful nasului. Întoarce capul şi porneşte spre depozit. Pasul lui Ea e încrezător, atletic, uşor feminin.

Hilal sare în picioare şi se apropie de maşină. Nu face niciun zgomot: nu respiră, nu i se aud paşii. Se opreşte lângă portbagaj şi se uită sub maşină. Vede picioarele lui Ea dispărând în clădire.

Trebuie să încerc să-l iau prin surprindere.

O ia la fugă spre depozit, se prinde cu mâinile de un burlan, îşi sprijină picioarele de perete şi se caţără pe acoperiş. În ciuda tuturor rănilor, trupul lui Hilal se simte bine, puternic.

Va trebui să fiu puternic.

Sare peste parapetul care mărgineşte acoperişul şi scoate una dintre macete din teacă. Acoperişul e plat şi presărat cu pietriş mărunt. Se văd două luminatoare triunghiulare şi o mică anexă, cu o uşă care sigur dă spre o scară. Nu vede nicio cameră de supraveghere şi niciun microfon. Dinspre luminatoare vine o lumină slabă. Hilal se strecoară până la cel mai apropiat şi se uită înăuntru cu multă grijă.

Distinge o încăpere spaţioasă. Zugrăvită în alb. Mobilă

modernă. Un perete plin cu computere, o bucătărie mare cu blat de gătit din inox, o uşă care duce în altă încăpere, o mică zonă de antrenament cu haltere mici, doi saci de box – unul pentru forţă, unul pentru reflexe. În această zonă, prinse de perete, se văd câteva arme: săbii, bastoane, cuţite, ciocane, bâte de baseball.

Ea nu se vede pe nicăieri.

Hilal dă să se apropie de celălalt luminator, dar simte că i se înfioară pielea de pe gât. Instinctele îl fac să se aplece în faţă, lipindu-şi de geam faţa plină de cicatrici. Un obiect se apropie de el, atingându-i uşor ceafa.

Hilal se rostogoleşte şi izbeşte cu maceta în spate, încercând să lovească gleznele atacatorului său, dar nu le nimereşte. Îl zăreşte pe Ea – trebuie să fie Ea, pentru că nimeni altcineva n-ar putea să se furişeze cu atâta uşurinţă până lângă Hilal – care sare peste tăişul ascuţit al macetei. Hilal se pregăteşte să se năpustească în faţă, spre Cel Decăzut, dar e nevoit să se lase la pământ, să se ferească de arma aruncată de Ea spre faţa lui.

E una dintre bâtele de baseball. E din lemn şi e foarte bombată, iar în lumina slabă, Hilal reuşeşte – într-o fracţiune de secundă – să vadă că pe ea e scris: „Bătăuş”. Ea încă are gluga pe cap, iar Hilal nu-i poate distinge trăsăturile în timp ce se apleacă într-o parte să se ferească de lovitură. Simte o smucitură în dreptul şoldului, ca şi când i s-ar fi prins pantalonii în ceva, dar reuşeşte să-şi ducă mâna stângă sub el chiar în clipa când bâta i se năpusteşte din nou spre tâmplă. Hilal are greutatea distribuită perfect şi picioarele ghemuite sub el, aşa că reuşeşte să sară un metru în aer, iar bâta îşi ratează ţinta. Îşi îndreaptă trupul şi aterizează în picioare. Ridică maceta cu mâna dreaptă şi întinde mâna stângă să scoată şi cealaltă macetă. O să facă bucăţi monstrul.

Dar nu găseşte cea de-a doua macetă.

Ea se îndreaptă de spate, rămânând în picioare la trei metri de el. Bâta e îndreptată spre pieptul lui Hilal. Ea ridică celălalt braţ şi axumitul vede un tăiş reflectând lumina slabă. Ea i-a luat cea de-a doua macetă. Hilal tot nu poate distinge trăsăturile întunecate de glugă ale lui Ea, dar dacă ar putea, ştie că ar vedea un zâmbet arcuindu-şi buzele maliţioase. Hilal se pregăteşte. Ce mult îşi doreşte să fi avut la el Toiagul lui Aaron şi pe al lui Moise. Se blestemă că a fost atât de prost încât nu le-

a luat cu el, că a venit atât de nepregătit la Las Vegas, unde îşi face veacul Ea.

Ea se mişcă fulgerător, răsucind bâta şi maceta ca pe un evantai letal. Hilal se dă în spate, parând loviturile cu maceta. Mâinile şi încheieturile lui Ea sunt extrem de rapide şi de imprevizibile, mai rapide decât ale tuturor celor cu care a luptat sau s-a antrenat axumitul. Metalul zornăie, lemnul bufneşte, Hilal dansează, Ea dansează. Axumitul se răsuceşte şi se năpusteşte cu picioarele spre Ea, dar Ea se eschivează. Hilal se fereşte de o lovitură şi contraatacă, dar Ea face un pas în spate la momentul potrivit. Hilal ridică maceta sub forma unui arc de cerc, dar Ea parează lovitura cu bâta.

Chiar în clipa când i se pare că Ea e prea rapid, prea mlădios, prea imprevizibil, Hilal reuşeşte să-i aplice o lovitură când trec unul pe lângă altul. E o lovitură neînsemnată, capătul de la mânerul macetei lovindu-l pe Ea în spatele unuia dintre genunchi, dar e suficient cât să-l facă pe Ea să se îndoaie şi să cadă. Ştiind că e şansa lui cea mai bună, Hilal coboară maceta cu toată forţa, încercând să lovească capul lui Ea, căruia i-a căzut gluga de pe cap, descoperindu-i părul lung prins într-un coc.

Dar în loc să lovească piele, os şi păr, tăişul se izbeşte de logoul oval de pe bâta ridicată de Ea deasupra capului. Maceta se înfige cinci centimetri în lemnul deschis la culoare.

Hilal se pregăteşte să smulgă maceta din bâtă, dar Ea îl opreşte cu câteva vorbe simple:

— N-aş face asta.

Hilal împietreşte. Vocea. Aparţinea unei… femei.

Axumitui îşi vede adversarul pentru prima oară. Are pielea deschisă la culoare, aproape 30 de ani, este frumoasă. Are sprâncene dese deasupra ochilor căprui conturaţi cu negru, un nas perfect, obraji ca de băiat, gât şi mandibulă puternice şi un zâmbet pe buzele stacojii.

E *foarte* frumoasă.

Amândoi gâfâie, claviculele ei ridicându-se şi coborând la marginea hanoracului. Privirea ei coboară, apoi se ridică din nou. Hilal se uită şi el în jos. Cealaltă macetă e între picioarele lui, aproape de organele genitale. Axumitul înţelege imediat că tânăra nu ameninţă să-l castreze, ci să-i taie artera femurală. N-ar trebui decât să mişte uşor maceta şi, întrucât a văzut cât de

rapidă este această femeie, Hilal rămâne nemişcat. În plus, ştie cât de ascuţite îi sunt macetele.

Hilal se uită ţintă la ea cu faţa lui mutilată şi plină de cicatrice. Cu ochiul său roşu şi cu cel albastru. Hidoşenia uitându-se la frumuseţe.

Tânăra stă şi ea nemişcată.

— Ea te-a trimis? întreabă ea cu respiraţia întretăiată.

E o întrebare atât de ridicolă.

— Ce? răspunde el.

— Te-a trimis Ea? Să mă omori? îl lămureşte ea.

— *Cine* eşti?

— Răspunde-mi la întrebare şi poate am să-ţi zic, spune ea, apăsându-i tăişul pe piele.

— Nu, nu m-a trimis el.

— Am nevoie de mai mult de atât, amice. De ce ai venit aici?

— Să-l *găsesc* pe Ea.

— De ce?

Hilal face o pauză, apoi răspunde onest:

— Să-l găsesc pe Cel Decăzut şi să-l omor.

Pe chipul ei se aşterne o expresie de uimire. Dar tot are viaţa lui Hilal în mâinile ei.

— Doamne, spune ea. Eşti unul dintre ei, nu-i aşa?

— Unul dintre ei?

— Un Jucător în Jocul Final. Membru al uneia dintre cele 12 seminţii străvechi.

— De unde ştii asta…?

În ciuda împrejurărilor, Hilal simte un fel de înrudire cu această femeie.

— Nu eşti Ea, spune el calm.

Femeia îşi înăbuşă un hohot de râs.

— Nu! *Ce naiba,* nu! Lasă-mă să ghicesc, spune ea, cuprinsă brusc de entuziasm. Eşti nabatean? Sumerian? Nu. Axumit?

Hilal e dezorientat.

— Eşti unul dintre Neprihăniţi, nu-i aşa? exclamă ea.

Complet dezorientat. Această femeie, care are o legătură cu Ea, dar se pare că nu e în cârdăşie cu el, îi vorbeşte lui Hilal despre lucruri pe care axumitul nu înţelege de unde le ştie.

— Sunt nedumerit, recunoaşte Hilal.

Femeia îndepărtează un centimetru tăişul de piciorul lui:

— Pace?

Hilal încuviinţează foarte uşor din cap.

— Încântat de cunoştinţă, Nedumeritule, glumeşte ea, coborând maceta. Eu sunt Stella Vyctory. Sunt fiica lui Ea – fiica adoptivă, slavă Domnului. Şi dacă tu chiar vrei să-l omori pe nenorocit, pot să te ajut, prietene. Pentru că asta vreau să fac şi eu.

<u>Maccabee Adlai, Baitsakhan</u>

EICHENALLEE, NR. 34, CHARLOTTENBURG, BERLIN, GERMANIA



Maccabee şi Baitsakhan s-au mutat într-o altă casă conspirativă nabateană din Berlin.

Au trecut două zile de când i-a descoperit Alice. Maccabee are faţa umflată. Ochiul stâng închis. Buza de jos despicată. Nasul rupt. Toate oasele feţei zdrobite în diferite locuri.

Mâna lui Baitsakhan merge bine, dar încheietura – acolo unde pielea se lipeşte de metalul şi plasticul mecanismului – e foarte inflamată.

Abia dacă au vorbit unul cu altul de când s-au instalat în acest ultim refugiu. E o casă frumoasă, dintr-un cartier frumos, cu lume frumoasă mergând pe străzile frumoase de afară. Unele oraşe au avut probleme după ce s-a aflat vestea Abaddonului, dar Berlinul nu a fost unul dintre ele. Guvernul german a decretat ca intrarea să fie liberă în toate instituţiile culturale şi a oferit fiecărui cetăţean un voucher de 5.000 de euro, care să poată fi folosit în orice restaurant, terasă sau magazin, sau orice alt mod doreşte fiecare. Benzina şi curentul sunt gratuite. Biletele de tren către toate destinaţiile europene costă un euro, făcând ca oamenilor să le fie mai uşor să-i viziteze pe cei dragi, să meargă la ţară, la munte sau la mare, poate pentru ultima oară. În Berlin au avut loc concerte în aer liber şi a fost găzduit un circ ambulant, ba chiar s-a organizat şi o noapte a iubirii autorizată de primărie.

Dar lui Maccabee şi lui Baitsakhan puţin le pasă de toate astea. Tot ce-au făcut a fost să înghită tranchilizante, să încerce să se vindece, să cureţe pistoalele, să-şi ascută cuţitele şi să studieze globul.

Baitsakhan nu l-a mai atins după ce l-a fript în Turcia. Nu suportă că nu poate pune mâna pe el. Îl scoate din sărite.

Au hotărât că, peste două zile, or să se simtă suficient de bine

cât să plece. Maccabee deja a închiriat un avion privat. În această casă conspirativă se află 1.000.000 de dolari bani gheaţă şi 757 de uncii de aur. Şi o mulţime de arme. Toate astea vor fi încărcate în avion.

Le vor lua cu ei şi vor pleca.

În loc să aştepte ca un alt Jucător să vină după ei, vor folosi globul pentru a-i vâna pe ceilalţi Jucători.

Globul îl arată pe An în Tokyo. Pe Aisling înaintând cu viteză – fără îndoială într-un avion – pe deasupra Canadei, probabil în drum spre Asia. Pe Hilal în Las Vegas. Pe Shari în estul munţilor Himalaya. Iar pe Jago şi Sarah în Peru, în Juliaca.

— Tlaloc şi Alopay, spune Maccabee în timp ce se uită la glob. Dintre toţi Jucătorii, numai ei doi mai Joacă împreună.

— Şi tot ei au Cheia Pământului, spune Baitsakhan, plimbând o piatră de ascuţit peste pumnalul său mongol masiv.

Maccabee clatină din cap:

— Nu pentru multă vreme, frate.

— Nu pentru multă vreme.

A sosit timpul să meargă în Peru.

Jago Tlaloc, Sarah Alopay

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL INCA MANCO CÁPAC, JULIACA, PERU



Avionul Cessna se opreşte într-o zonă privată a aeroportului.

— Am ajuns, îi spune Jago lui Sarah, făcând semn cu bărbia spre pistă. El e *papi.* Guitarrero Tlaloc.

Sarah se apleacă în poala lui să se uite afară. Guitarrero e mai înalt decât Jago şi mult mai corpolent. E îmbrăcat ca un fermier – pălărie maro de cowboy, cizme din piele de şarpe, cravată cu medalion – şi sprijină în şold patul unui Kalaşnikov. Lângă el se află un Chevy Suburban, cu o gheară roşie pictată pe capotă.

— Pare cam multă lăudăroşenie, spune Sarah.

— Nu e.

Îşi întoarce faţa spre Jago şi îl sărută îndelung.

— Tot sunt nemulţumită că m-ai adus aici, dar mă bucur că încă sunt cu tine, îi spune ea, iar olmecul zâmbeşte. Hai să-l cunoaştem pe tăticul tău.

Renzo coboară scara şi ies cu toţii din avion. Aerul e răcoros şi mai rarefiat decât cel cu care e obişnuită Sarah. Juliaca se află pe Podişul Collao, la 12.549 de picioare deasupra nivelului mării, fiind mărginit în zare de dealuri gălbui şi de vârfurile golaşe ale Anzilor.

Guitarrero îl îmbrăţişează pe Jago, îl sărută pe obrazul stâng, apoi pe dreptul, apoi din nou şi pe stângul, şi pe dreptul. Îşi face semnul crucii, ridică mâna spre cer şi îl bate pe Jago pe umăr. Îl îmbrăţişează pe Renzo şi spune ceva într-o limbă pe care Sarah n-o înţelege. Cei doi bărbaţi în vârstă râd la o glumă pe care doar ei o pricep, apoi Guitarrero se întoarce spre Sarah:

— Ţie ce să-ţi spun? întreabă el în engleză.

— Ai putea să-i spui: „Mă bucur să te cunosc”, *papi,* răspunde Jago, luând-o de mână.

Guitarrero zâmbeşte. Şi zâmbetul lui e molipsitor. Sarah

zâmbeşte şi ea. Nu are încredere în acest om. Nici în Renzo. Dar are încredere în Jago. Şi totuşi, au început să apară fisuri în încrederea ei. Sarah îşi doreşte din răsputeri să creadă că Jago acţionează în interesul ei, că are dreptate când spune că ea e prea tulburată ca să ia singură decizii.

Jago o strânge liniştitor de mână.

Aşa că Sarah continuă să zâmbească.

Trebuie.

Descarcă bagajele din avion – Jago ia Cheia Pământului din compartiment şi o bagă într-un buzunar cu fermoar –, după care urcă în SUV-ul lui Guitarrero. Sar peste controlul paşapoartelor şi ajung la un gard din plasă de sârmă. Un gardian în civil apasă pe un buton. Poarta se deschide şi maşina trece. Gardianul face cu mâna, iar Guitarrero îi arată mijlociul cu un aer prietenos.

— A trebuit să-i dau o mie de dolari americani pentru asta, spune Guitarrero în spaniolă.

Sarah înţelege ce spun. Nu e fluentă în spaniolă, dar se descurcă.

— Eu! continuă tatăl lui Jago. Guitarrero Tlaloc, conducătorul acestui oraş. Îţi vine să crezi?

— Nu, *papi,* nu-mi vine să cred, îi răspunde fiul lui, care stă pe scaunul din dreapta, cu Kalaşnikovul în poală.

Guitarrero renunţă la spaniolă şi vorbeşte aproape un minut în limba aceea ciudată. Are o voce exasperată, presărată cu un hohot de râs lămuritor. Singurele cuvinte pe care Sarah le recunoaşte sunt: „Aucapoma Huayna”. Un nume.

Jago înţelege totul foarte bine, dar n-are niciun răspuns. În schimb, răspunde Renzo. Şi răspunsul lui e scurt.

— *Sí, sí, sí,* spune Guitarrero.

Jago tace în continuare.

— Despre ce vorbiţi? întreabă Sarah într-o spaniolă acceptabilă, nemulţumită că îi ascund ceva.

Jago se uită peste umăr, dând ochii peste cap:

— *Papi* zice că veniturile din taxa de protecţie au scăzut cu optzeci şi cinci la sută de când a căzut meteoritul, căruia noi îi spunem *El Punta del Diablo*[69]. Se pare că oraşul s-a dus de râpă. N-au mai rămas decât infractorii, oportuniştii, preoţii, sărăntocii şi un mic grup de militari – pe care îi plătim de zeci de ani, deci sunt de partea noastră.

---

[69] În spaniolă, în original: „Pumnul Diavolului” (n.tr.).

— Asta-i bine, spune Sarah.

— Da, atâta că infractorii nu plătesc taxă de protecţie altor infractori, spune Guitarrero. Bine că am pus bani deoparte pentru zile negre!

Totuşi, Sarah bănuieşte că monologul lui Guitarrero n-a avut nicio legătură cu taxa de protecţie. De ce-ar folosi limba aceea secretă dacă subiectul n-ar avea de-a face cu Jocul Final? De ce i-ar păsa de asta lui Renzo, care a trăit în Irak în ultimii zece ani? Şi ce amestec ar avea în povestea asta Aucapoma Huayna, respectata înţeleaptă olmecă?

Mă mint.

SUV-ul ajunge la marginea aeroportului şi i se alătură alte două maşini: în faţă, un model recent de camionetă Toyota, cu o mitralieră cu calibrul .50 pe un suport rotativ montat pe platformă, în spatele căruia se află un bărbat, alţi doi protejându-l cu puşti automate M4. Cei trei sunt înconjuraţi pe trei laturi de plăci blindate, iar mitraliera are pe ţeavă un scut de oţel. Toţi poartă veste antiglonţ.

În Spatele SUV-ului e un Chevrolet Tahoe, şi ambele vehicule au pe capotă câte o gheară roşie de vultur.

— Ţineţi-vă bine, spune Guitarrero în spaniolă, când convoiul accelerează.

Maşinile rămân aproape una de alta în timp ce străbat periferia oraşului Juliaca, apropiindu-se de partea de vest. Coloane de fum se înalţă, deasupra clădirilor joase din cărămidă şi beton, din mai bine de zece locuri. Jago face semn spre craterul meteoritului, care încă arde mocnit.

— Un nemernic a dat foc la staţia de epurare a apei acum două zile, spune Guitarrero, trăgând de volan când în stânga, când în dreapta, ca să evite găurile din asfalt şi maidanezii, în timp ce bărbaţii din camionetă trag focuri de avertisment să elibereze drumul.

Convoiul trece pe lângă un teren de fotbal năpădit de ierburi, traversează un cartier rezidenţial abandonat, intră într-o zonă comercială cu clădiri ciuruite de gloanţe şi cu geamurile sparte. Un magazin e înconjurat cu saci de nisip, iar un bărbat în vârstă stă în faţa uşii, fumând un trabuc lung, sprijinind un pistol pe coapsă. Apoi trec pe lângă o biserică bogat ornamentată, în stilul misionarilor spanioli, în jurul căreia mişună o mulţime de oameni – stau în genunchi, vorbesc, mănâncă, ba chiar râd –, în

timp ce preoţii în robe lungi şi albe spovedesc când pe unul, când pe altul, împărţind sticle cu apă şi vorbe bune; nu se simte nicio tensiune, e o insulă de linişte într-o mare de haos. Ajung într-un cartier periculos, cu case joase aranjate ca nişte cuburi de jucărie, cu acoperişuri plate din tablă, cu câini corciţi patrulând prin curţi, cu bărbaţi şi băieţi înarmaţi peste tot, ţipând la convoiul lor, agitând pumnii, aruncând cu pietre.

— Clanul Cielo a preluat controlul asupra zonei după ce ai plecat la Convocare, spune Guitarrero.

Jago îi explică lui Sarah că familia Cielo este un vechi rival al familiei Tlaloc şi este originară din Nuestra Señora de la Paz din Bolivia, de pe cealaltă parte a lacului Titicaca.

— Ăştia habar n-au de Jocul Final, strigă Guitarrero ca să acopere huruitul motorului, şi nu ne-au dat mari bătăi de cap de-a lungul anilor, dar, deşi n-au suficientă putere ca să se pună cu noi, au scos capul la iveală după vestea Abaddonului şi au început să ocupe cartierele stradă cu stradă. Deocamdată i-am lăsat să înainteze. Jocul Final e prea important ca să ne pierdem timpul cu lupte pentru controlul teritoriului. Trebuie să fim pregătiţi pentru Eveniment.

Bărbaţii din camionetă încep din nou să tragă. Maşinile din convoi măresc viteza. Jago strigă şi chiuie. Guitarrero accelerează şi se apropie foarte mult de camionetă. Se aud rafale. Duduitul mitralierei cu calibru de .50 trăgând în clădiri. Convoiul nu încetineşte, dimpotrivă, merge şi mai repede. Asupra lor se trage cu pistoale. Gloanţele ricoşează din maşini cu scântei portocalii, ca nişte mici focuri de artificii. Unul explodează chiar în faţa lui Sarah.

Geam antiglonţ.

Cahokiana nici măcar nu tresare.

E o călătorie captivantă.

Dar apoi ajung la marginea cartierului prăfuit controlat de clanul Cielo şi Sarah zăreşte o femeie cu jeanşi negri şi cu un tricou galben pe care scrie Nike. Are un copil în braţe. Mama acoperă capul copilului cu mâinile, întorcându-se cu spatele şi căutând un refugiu. Amândoi plâng.

Nebunia asta e consecinţa Abaddonului.

Consecinţa Jocului Final.

Sarah luptă cu un acces brusc de greaţă.

Rafalele continuă să se audă în fundal. Maşinile merg încă

4,15 mile, după care încetinesc. Se opresc la un punct de control unde aşteaptă bărbaţi în uniforme militare. Cele două blindate ale militarilor au pictată pe capotă gheara roşie. Sarah e invidioasă pe ordinea şi controlul exercitat de familia Tlaloc asupra domeniului lor. Seminţia ei a fost mai discretă, mai înclinată să trăiască în umbră, pregătită să acţioneze, dar pe o scară mult mai mică.

Dar ce vede aici e cu totul altceva.

Olmecii sunt pregătiţi de război.

Un ofiţer cu trese argintii de căpitan la şapcă se apropie de Chevroletul lor. Guitarrero coboară geamul şi îi spune ceva în spaniolă. Căpitanul Juan Papan. Se apleacă în maşină să dea mâna cu Jago, îl salută din cap pe Renzo şi aruncă o privire spre Sarah. Faţa ofiţerului e inexpresivă.

Căpitanul Papan se întoarce la postul lui, iar convoiul o ia din loc, înaintând pe un drum pavat, care şerpuieşte printre dealurile cafenii din sud-estul oraşului. Cam la fiecare o sută de metri sunt postate gărzi, iar Sarah numără cinci blindate şi două tunuri. Singurii copaci pe care îi vede Sarah în acest ţinut golaş sunt cei care înconjoară un grup de vile spaţioase, care acum au fost transformate în unitate militară. Toate vehiculele şi toate mânecile uniformelor sunt împodobite cu gheare roşii.

Drumul se termină în faţa unei porţi înalte de fier, amplasată în mijlocul unui zid de piatră, pe care sunt postate gărzi. Sarah numără 17 bărbaţi. Toţi înarmaţi. Poarta se deschide şi doar Chevroletul în care se află ei trece dincolo de zid.

— Casa mea, îi spune Jago lui Sarah în engleză, plin de mândrie.

— Am crezut că ai crescut pe străzile periculoase din oraş, răspunde Sarah, făcând semn cu degetul mare peste umăr.

Renzo chicoteşte.

— Acolo a şi crescut, intervine Guitarrero.

— Ne-am mutat aici să scăpăm de haosul de acolo, continuă Jago. De-aia se şi cheamă *Casa Isla Tranquila*[70].

Şi exact aşa scrie pe o mică placă pictată de mână, cu literele înconjurate de un palmier şi de un fir de apă albastră. Guitarrero virează pe un cot al drumului care e mărginit pe ambele laturi cu ziduri groase de beton – un ultim scut în caz de atac frontal – şi ajung în grădina din faţa vilei. În mijlocul ei se află o fântână

[70] În spaniolă, în original: „Casa Insula Liniştită” (n.tr.).

arteziană de piatră. Sarah vede alte trei SUV-uri, încă o camionetă cu mitralieră, o berlină Bentley şi un Pontiac GTO decapotabil din 1970, vopsit în galben, pe a cărui capotă e pictat cu negru numărul „33”.

— Deci infracţiunea e profitabilă, nu? spune ea.

Guitarrero parchează şi opreşte motorul:

— *Sí, señorita.*[71]

Se dau jos din maşină. Pe treptele vilei impunătoare coboară o femeie într-o rochie imprimată cu flori violet şi roşii, cu părul negru şi ondulat dat pe spate şi în picioarele goale. Are părul şi bărbia lui Jago, precum şi mişcările lui relaxate. Femeia zâmbeşte, ca şi când ce se întâmplă pe Pământ s-ar petrece pe o altă planetă.

— *¡Hola, mamá!* o întâmpină Jago, desfăcând braţele.

Femeia îşi ridică rochia deasupra genunchilor şi iuţeşte pasul către fiul ei. Îl îmbrăţişează şi îl sărută. Îi spune cât se bucură că încă e în viaţă, că încă Joacă şi îi reprezintă seminţia, ţinându-şi poporul în viaţă.

— Am să fac asta până la sfârşit, *mamá,* spune Jago, primind cu eleganţă afecţiunea ei.

— Sarah, ea e mama mea, Hayu Marca Tlaloc.

— Ea e fata despre care am auzit atât de multe? spune Hayu Marca sincer încântată, într-o engleză perfectă, ca şi când Jago ar fi cunoscut-o pe Sarah în vacanţa de primăvară şi ar fi venit cu iubita lui americană în vizită la părinţi.

— Nu ştiam că Jago v-a povestit despre mine.

— Am vorbit cu mama în timp ce tu-ţi făceai maratonul de somn în avion.

Hayu Marca cuprinde între palme mâna dreaptă a lui Sarah şi îi zâmbeşte:

— Aş putea să-mi fac griji că avem printre noi o Jucătoare din altă seminţie, dar Jago a garantat pentru tine. Şi văd în ochii tăi că eşti o fată bună, Sarah Alopay din seminţia 233.

— Mulţumesc, doamnă Tlaloc, răspunde cahokiana. Renzo s-ar putea să fie de altă părere.

— Îl respect pe Renzo, spune Hayu Marca cu glas scăzut. Dar Jago e Jucătorul nostru. N-ai de ce să te temi cât o să stai aici.

Mama lui Jago e o femeie încântătoare şi, cu toate că Sarah ar prefera să se afle în complexul familiei sale, o crede.

[71] În spaniolă, în original: „Da, domnişoară” (n.tr.).

Suspiciunile trezite de Guitarrero i s-au mai domolit. Hayu Marca îi dă drumul la mână, făcând semn spre casă:

— Hai să-ţi arăt camera ta, cât timp băieţii descarcă bagajele. Sunt sigură că te-a obosit drumul. Deja am cerut să ţi se aducă brânză şi fructe în dormitor.

Sarah se uită la Jago, întrebându-l din priviri dacă e în regulă.

— Mergi să te odihneşti, Sarah, spune Jago. O să mă odihnesc şi eu. Dar vreau mai întâi să vorbesc cu *papi* despre Aucapoma Huayna.

— O aducem cu elicopterul, să nu fie nevoită să îndure neplăcerile din oraş, spune Guitarrero. O să ajungă în scurtă vreme.

— Bine, încuviinţează Jago.

Hayu Marca o trage de mână pe Sarah:

— Haide, Jucătoareo.

Sarah îşi pune rucsacul în spate, pistolul şi cuţitul dinăuntru lovindu-i-se uşor de şira spinării:

— Bine.

— Îţi aduc eu imediat restul lucrurilor, îi spune Jago.

Sarah se uită la Hayu Marca:

— Să mergem, atunci.

Intră amândouă în casă, traversează un hol decorat cu gust şi un living cu tapiserii şi mobilă veche şi cu un şemineu enorm în capătul îndepărtat. Apoi intră într-o grădină interioară impecabil îngrijită, cu vegetaţia adormită pe perioada iernii. Câteva gărzi patrulează aproape inobservabil din loc în loc.

— Parcă am fi într-un castel, spune Sarah.

— Mi-aş dori să vii aici şi vara. E superb.

— Sunt sigură.

Ajung în celălalt capăt al grădinii, intră într-un hol larg, cu mochetă pe jos, care are camera pe o parte. Hayu Marca o conduce pe Sarah, vorbindu-i despre flori, despre Jago şi despre lacul Titicaca primăvara. În cele din urmă se opreşte în faţa unei uşi închise. Sarah aruncă o privire înăuntru. Un pat cu baldachin şi un bovindou care dă spre grădină. O masă cu brânza şi fructele promise, o sticlă cu apă minerală gata desfăcută, un set de prosoape curate pe cuvertură.

Hayu Marca pune o mână pe braţul ei:

— Sarah, ştiu că tu şi Jago v-aţi salvat pe rând viaţa unul altuia şi că, dacă n-ai fi fost tu, probabil ar fi fost deja mort.

Vreau să-ţi mulţumesc.

Sarah îşi aminteşte cât de uşor l-a lăsat în urmă în tunelul din Londra, convinsă că era mort. Cât de repede l-a abandonat.

Clatină din cap:

— Eu sunt sigură că fără Jago aş fi murit până acum, Hayu Marca. A avut grijă de mine. Ne-am sprijinit unul pe altul, şi mi-aş dori să-l fi cunoscut fără…

Dar se opreşte şi dă din mână, iar Hayu Marca coboară privirea:

— Da. Jocul Final e greu.

— Mda. Mai greu decât îmi închipuiam.

Mama lui Jago ridică bărbia:

— Şi o să devină şi mai greu, Sarah.

— Ştiu, spune ea, simţindu-se brusc frântă de oboseală. Ştiu.

Hayu Marca face un pas în spate şi o măsoară din picioare:

— Îmi închipui că n-ai mai făcut duş de câteva zile, draga mea. Mergi să te speli şi să te odihneşti. În şifonier găseşti lenjerie şi haine curate. Venim să te luăm la masă mai încolo.

Sarah zâmbeşte:

— Vă mulţumesc, doamnă Tlaloc.

— Pentru nimic, spune mama lui Jago, ridicând o mână.

Cahokiana intră în camera ei şi închide uşa. Se duce la masă şi îşi toarnă un pahar cu apă. Bulele se ridică la suprafaţă şi se sparg. Ia o gură. E bună. Dulce. Dă paharul peste cap.

Şi, în timp ce bea, uşa e încuiată.

De afară.

Sarah se răsuceşte pe călcâie. Dă fuga la uşă şi apasă pe clanţă. Hayu Marca a încuiat-o înăuntru. Izbeşte cu pumnii în uşă şi îşi dă seama că, deşi pare să fie din lemn, nu e.

E din oţel. Gros şi neîndurător.

Îşi dă jos rucsacul, scoate pistolul, îl îndreaptă spre fereastra care dă spre grădină şi trage.

Glonţul ricoşează în cameră, izbindu-se de pereţi, şi în cele din urmă se înfige în şifonier.

Dă fuga spre fereastră şi izbeşte geamul cu pumnii.

— Mincinosule! strigă ea.

Cade în genunchi, izbind în continuare cu pumnii în geam.

— De ce? Mincinos nenorocit! De ce?

Câteva clipe mai târziu, Jago, Renzo şi Guitarrero îşi fac apariţia în grădină, apropiindu-se de Hayu Marca, care îi

întâmpină cu braţele deschise. Jago nu-i dă nicio atenţie lui Sarah – poate nici măcar n-o vede.

Bărbaţii se întorc cu spatele spre camera ei. Singura faţă pe care o poate vedea este a lui Hayu Marca. Păşeşte spre fiul ei, singurul ei fiu, păzitorul seminţiei olmece. Îl îmbrăţişează încă o dată, apoi îi cuprinde cu palmele faţa brăzdată de cicatrice, aruncând o privire spre camera lui Sarah.

Se uită spre camera ei şi zâmbeşte.

Un zâmbet sinistru.

Hilal ibn Isa al-Salt, Stella Vyctory

DEPOZIT CONVERTIT ÎN LOCUINŢĂ, APROAPE DE STRADA BLEDSOE, SUNRISE MANOR, NEVADA, STATELE UNITE



Hilal stă pe un scaun de plastic la o masă de lemn. Stella e în bucătărie, unde a pus un ibric la fiert. Şi-a dat jos hanoracul şi a rămas într-un tricou simplu şi în nişte jeanşi negri mulaţi. I-a înapoiat lui Hilal maceta inscripţionată cu URĂ, ba chiar s-a oferit să-i dea şi un pistol, dacă asta l-ar face să se simtă mai bine. Axumitul i-a zis că nu e nevoie.

Stella pune pliculeţe de ceai în două ceşti, iar Hilal spune:

— Domnişoară Vyctory…

— Stella, te rog. Spune-mi Stella.

— Stella, îmi pare rău, dar am să-ţi pun câteva întrebări.

— Sunt sigură, răspunde ea, ocolind blatul pentru gătit, cu cele două ceşti aburinde în mână. Şi eu am nişte întrebări.

Stella se aşază în faţa lui Hilal şi pune ceştile pe masă:

— Alege. Ca să fii sigur că nu încerc să te otrăvesc.

Axumitul face semn cu mâna spre una dintre ceşti, iar Stella ia o gură mare din ea, crispându-se din cauza lichidului fierbinte care îi coboară pe gâtlej, apoi îi întinde lui ceaşca. Dar Hilal n-o ia. Nu încă.

Stella se lasă pe spate şi îşi duce mâinile la ceafă, calmul ei stârnind admiraţia axumitului.

— Te deranjează dacă încep eu? întreabă ea.

— Nicidecum, răspunde Hilal, cu spatele drept şi, spre stânjeneala lui, un pic încordat.

Axumitul e sigur că îi va pune o întrebare despre rănile lui, dar Stella are altă curiozitate:

— Cum ai dat de mine?

— Sunt Jucător, răspunde el, ca şi când asta ar fi suficient.

Stella clatină din cap:

— Nu te supăra, dar nu pot să cred ai dat peste mine din

întâmplare. Ceva te-a condus aici. Ceva care pun pariu că e foarte vechi. Ceva care i-a aparţinut unuia dintre Ei, spune Stella, făcând semn spre tavan.

Hilal nu răspunde. Mai întâi vrea să asculte ce are Stella să-i spună.

— Datorită lui Ea, am văzut multe lucruri ciudate. Maşinării care păreau să nu aibă niciun scop, pietre care pluteau când puneam mâna pe ele, instrumente muzicale concepute pentru mâini cu şapte degete şi o hartă de piatră foarte veche, care nu ştiu cum, dar se aprinde. Aşa că sunt foarte sigură că ai şi tu o hartă ca asta, aşa-i?

— Poate.

— Aş vrea s-o văd, dacă nu te deranjează.

— Nu cred că vreau…

— Ai luat-o din Chivot?

Hilal e uluit.

— Eu şi acoliţii mei, continuă Stella, studiem de multă vreme cele 12 seminţii străvechi. Ştiu despre axumiţi mai multe decât îţi închipui. Aşa că spune-mi, mi-o arăţi?

Hilal stă pe gânduri câteva clipe, apoi spune:

— Da, ţi-o arăt.

Scoate cu grijă dispozitivul din buzunar şi îl pune pe masă:

— E un dispozitiv care marchează poziţiile voastre – a ta şi a lui – cu câte un caduceu. Cunoşti simbolul?

— Oare Papa de la Vatican se cacă?

— Ăăă…

— Am glumit. Da, ştiu ce-i caduceul.

Stella se uită la dispozitiv, se apleacă şi se încruntă:

— Pot să pun mâna pe el?

Întinde mâna peste masă şi, imediat ce degetele ei îl ating, dispozitivul se aprinde, ca atunci când pune Hilal mâna pe el. Axumitul e convins că întâlnirea cu Stella a fost un mare noroc.

Sau poate mâna destinului.

— Uau! exclamă Stella.

— Nu se aprinde la toată lumea.

— Înseamnă că-s o norocoasă, spune ea, luându-l în mână şi învârtindu-l în jurul ei.

— Ştii ce înseamnă toate astea?

— Vino lângă mine şi am să-ţi explic ce ştiu.

Stella se ridică şi ocoleşte masa, fără să-şi ia ochii de la micul

ecran. Se aşază în genunchi lângă Hilal. În mâna ei, dispozitivul nu afişează nici stele, nici caducee, ci doar lista de coordonate, precum şi punctul strălucitor. Şi încă ceva: nişte pictograme strălucitoare ciudate, aparent în locuri aleatorii; seamănă cu cele gravate pe dispozitiv, fiind alcătuite din linii drepte şi mici puncte.

— Ştii ce înseamnă coordonatele astea? întreabă ea, ca şi când l-ar testa.

— Cele dinamice marchează Jucătorii. Celelalte, nu sunt sigur.

— Interesant. Şi punctul portocaliu?

— Tu ce crezi? întreabă Hilal curios, sperând că Stella îl poate lămuri.

— Domnule al-Salt, cred că asta e prima ta întrebare. Reţinerea ta e admirabilă.

— Mulţumesc, Stella, dar te rog să-mi spui Hilal.

— În regulă, Hilal. Şi chiar ştiu ce e punctul portocaliu: e ceea ce individul de la televizor a numit Cheia Cerului.

Hilal se încruntă:

— Cum de eşti sigură?

— Ţi-am vorbit de o hartă de piatră acum câteva minute. E o hartă a întregului Pământ. Şi pe ea apare punctul portocaliu. Înainte să fie descoperită Cheia Pământului, punctul era deasupra Stonehenge-ului. Acum e în estul munţilor Himalaya. Sunt sigură că e Cheia Cerului.

— Şi crezi că, la momentul potrivit, o să ne indice şi unde se află a treia cheie?

— Să sperăm.

— Da, să sperăm… Dar Stella, dacă ştii că acolo se află Cheia Cerului, de ce nu te duci după ea? Nu vrei să-i găseşti pe ceilalţi Jucători?

— Pe mine nu mă interesează nici Cheia Cerului, nici Jucătorii. Nu acum, în orice caz. Vezi tu, eu am ceea ce s-ar putea numi propria mea seminţie, mărturiseşte Stella. Nu e una dintre cele 12 seminţii originare, ci o mică armată pe care am strâns-o eu însămi. Îi recrutez de multă vreme, îi educ, învăţ de la ei, îi provoc, îi antrenez. Mă antrenez *cu* ei.

— Pentru ce? Pentru Jocul Final?

Stella se ridică în picioare şi pune o mână pe umărul lui Hilal:

— Nu. Pentru război.

Hilal face o pauză:

— Împotriva lui Ea?

Stella clatină din cap, iar axumitul îşi dă seama:

— Împotriva Creatorilor?

Stella încuviinţează în tăcere.

Şi în clipa aceea, încrederea lui Hilal în Stella Vyctory creşte brusc. O crede. Nu mai are nicio îndoială. Stella îi înapoiază dispozitivul, se întoarce pe scaunul ei şi tace o vreme. Mai bea o gură de ceai. În cele din urmă, axumitul ia şi el o gură din ceaşca lui. E delicios. Uşor acru, dar dulce şi cu aromă florală.

— De ce vrei să lupţi cu ei? întreabă el.

— Nu c-aş vrea să mă eschivez, dar dă-mi voie să-ţi răspund cu o întrebare: De ce are loc Jocul Final?

Hilal simte o durere în gât:

— Dacă m-ai fi întrebat înainte să înceapă, aş fi spus: pentru că aşa au zis Creatorii că o să se întâmple.

— Deci pentru că aşa spune profeţia. Pentru că aşa a promis Dumnezeu.

— Da.

— Şi acum ce crezi?

— Pentru că vor ei să se întâmple. Pentru că vor să ne vadă luptând între noi, vor să vadă cum suferim şi murim. Şi – însă e doar o bănuială – pentru că vor ceva ce avem noi.

Stella îşi pune un deget pe vârful nasului:

— Exact.

— Pământul.

— Mda. Exact ca într-un film SF.

— Da, dar de ce? Dacă sunt o rasă extrem de puternică şi pot călători prin univers, de ce au ales tocmai Pământul? Şi de ce să se încurce cu Jocul Final?

— Asta e chestia pe care n-am înţeles-o nici eu. Deocamdată, e suficient să ştim că or să vină pe planeta noastră şi trebuie să-i oprim.

Urmează o pauză lungă. Mai beau nişte ceai. Stella îşi pune ceaşca jos şi face semn cu mâna spre rănile lui:

— Cine ţi le-a făcut, un Jucător?

— Doi, care joacă împreună.

— Îmi pare rău.

Hilal ridică din umeri:

— Mulţumesc. Am scăpat cu viaţă. Face parte din joc. Face parte din… război.

Pentru că asta e de fapt, îşi spune Hilal. *Un război, nu un joc. Cum de nu ne-am dat seama de asta? Cum de am fost atât de orbiţi de profeţie? Doar noi ar trebui să fim cei luminaţi, nu? Cum de n-am înţeles?*

— Mă simt copleşit de tot ce am aflat.

— Da, înţeleg. Sincer, şi eu sunt copleşită.

— Pot să-ţi mai pun o întrebare? continuă el.

— Te rog, axumitule.

— De ce vrei să-l omori pe Ea?

— Ah. Asta are un răspuns lung. Versiunea scurtă e că-l urăsc şi că e un monstru. Dar nu vreau să moară numai ca să mă răzbun. E mult mai mult de atât. Ştiu că omenirea nu poate să aibă un viitor bun – fie că ne invadează extratereştrii sau nu –, decât dacă Ea dispare. Nu trebuie să se mai joace cu planeta noastră.

— E un motiv întemeiat. Şi nu neglija ura. Poate fi un combustibil puternic în motorul dreptăţii.

— O să ţin minte. În fine, Ea m-a minţit. Ani de zile am crezut că e tatăl meu, dar în cele din urmă am aflat că m-a răpit, după ce a făcut în aşa fel încât mama să moară într-un accident de maşină cumplit, în timp ce eu eram pe bancheta din spate.

— Îngrozitor.

— Şi încă n-ai auzit tot. Mama fusese astronaută în anii optzeci şi, în timpul unei misiuni, ADN-ul ei a fost modificat. Şi noul ei ADN nu mai era uman în întregime.

— Vrei să spui că…

— Da, când s-a întors, o parte din codul ei genetic era *extraterestru.* ADN de Creatori, acelaşi din celulele lui Ea.

Mai ia o gură de ceai:

— Şi întrucât sunt fiica ei, sunt norocoasa moştenitoare a unei părţi din acest ADN.

Axumitul face ochii mari:

— Deci eşti un…

Stella încuviinţează din cap:

— Un hibrid. O corcitură intergalactică.

Hilal ridică din umeri:

— Deci aşa se explică de ce erai marcată cu un caduceu pe dispozitivul din Chivot.

— Da, ADN-ul ăsta are cel puţin avantajul că ne-a adus împreună, ceea ce e nemaipomenit… Dar stai, că n-am

terminat. După ce m-a răpit, şi-a petrecut următorii douăzeci şi doi de ani chinuindu-mă, ca să-i fiu supusă. N-o să crezi dacă îţi spun unele dintre chestiile pe care le-a făcut. Din fericire, povestea asta n-a durat la nesfârşit. Nu cu mult timp în urmă, am început să aflu lucruri despre trecutul îndepărtat al omenirii şi – chiar dacă am aflat de Jocul Final abia după ce a început – despre cele 12 seminţii, despre decăderea omului şi despre o chestie numită Adevărul Străvechi.

— Adevărul Străvechi?

— Da. Ştii de el, nu? După cum îţi scapără ochii, aş zice că da.

Hilal încuviinţează din cap. Îi explică Stellei că datoria axumiţilor nu e doar să aibă pregătit în permanenţă un Jucător pentru Jocul Final, ci şi să păstreze Adevărul Străvechi şi să-l distrugă pe Ea.

— Însă n-am reuşit niciodată să dăm de el, se plânge Hilal.

— E un şarpe viclean, spune Stella.

— Da.

— Dar acum l-ai găsit. Sau m-ai găsit pe mine. Şi deşi eu nu pot să mă apropii nici măcar la o jumătate de milă de el, *tu* poţi.

Hilal se însufleţeşte. Devine brusc foarte bucuros.

— Ai să mă ajuţi, Stella Vyctory?

— Da, fără îndoială. Deşi trebuie să-ţi spun că a-l vâna pe Ea e o misiune sinucigaşă, care sigur o să dea greş. Vezi tu, Ea îşi zice acum Wayland Vyctory.

Axumitul ştie acest nume. Toată lumea îl ştie.

— Proprietarul de hotel? întreabă el.

— Exact. Ei bine, problema e că nenorocitu' ăsta e nemuritor. E pe Pământ de vreo zece mii de ani şi o să mai fie pe aici şi în următorii zece mii.

— Dar eu *pot* să-l omor, spune Hilal, clătinând din cap.

— Aiurea.

— Ba nu. Pot.

— Cum?

Axumitul îi povesteşte despre Chivot, despre toiegele lui Aaron şi Moise:

— Au fost făcute ca să-l omoare, Stella. Şi i-au fost date lui Moise numai pentru asta. Nu trebuie decât să mă apropii de el suficient cât să-l poată lovi toiegele.

— Te pot ajuta să te apropii de el, Hilal, spune Stella, luând o gură mare de ceai. Tot cred că e o misiune sinucigaşă, dar dacă

armele tale or să meargă, o să merite. Îmi pare rău că sunt atât de directă.

— Nicio problemă. Sunt întru totul de acord.

— Excelent. Am o spioană care lucrează îndeaproape cu Wayland, o femeie pe nume Rima Subotic. Aşteaptă de multă vreme să acţioneze. Şi cred că a sosit momentul. Ce zici, mă laşi să te ajut?

— Da, Stella Vyctory. Da.

— Nemaipomenit. Atunci să-ţi oferim o audienţă la nepreţuitul Wayland Vyctory.

An Liu

DEPOZIT SHANG, 3 CHOME-7-19 SHINKIBA, KŌTŌ-KU, PORTUL TOKYO, JAPONIA



Clipeşte. Tremură. Clipeşte.

An e trezit de un uşor tic, un ecou dintr-un vis pe care nu şi-l poate aminti. Stă pe un pat de lemn la capătul dinspre sud al depozitului cavernos. Se întoarce pe o parte şi se uită în jur. Soarele se strecoară cu greu prin trei luminatoare soioase. Stâlpi de sprijin, birouri şi mese pline cu computere, ecrane şi tastaturi. Dulapuri metalice pline cu arme, muniţie şi bani. Un container de transport plin cu explozibili, detonatoare, întrerupătoare şi echipament electronic, conceput să explodeze pentru a distruge şi a otrăvi tot pe o rază considerabilă pe această insulă artificială ridicată în Portul Tokyo. Un alt container care adăposteşte un ansamblu de servere IBM z Systems, protejat de patru sisteme de securitate concepute de el însuşi. Un aparat Canon 5D pe un trepied. O cabină de duş cu scurgerea direct în podea. O chiuvetă. Un closet. O oglindă înaltă. Un suport pe rotile, pe care atârnă câteva haine.

Regatul lui temporar. Unul dintre cele şase depozite shang care au mai rămas în lume. Palatul Distrugerii din care va face următorul pas.

Se ridică în picioare. N-are pe el decât colierul de la gât. Traversează podeaua de beton şi se opreşte în faţa chiuvetei. Porneşte apa caldă. Din chiuvetă se ridică abur. An duce mâinile la piept şi mângâie colierul din părul lui Chiyoko Takeda. Inspiră adânc pe nări. Încă îi simte mirosul. Mireasma ei e tot mai slabă, dar încă se simte.

Nu ştie până când.

Clipeşte. Tremură. Tremură.

Ticurile sunt ca nişte amintiri vagi. Chiyoko îl protejează. Chiar şi după ce i-a făcut An unchiului ei. Chiar dacă nu i-a respectat

seminţia.

Chiar şi după asta.

Atât de mult îl iubeşte Chiyoko.

Chiar şi acum.

An îşi plimba mâinile pe sub jetul de apă. Are la mână ceasul mecanic al Jucătoarei Mu. Secundarul îşi continuă neabătut cursa pe cadran.

Tic, tic, tic.

Secundele trec.

Timpul nu aşteaptă.

Tic, tic, tic.

Îşi pune o salopetă neagră de pe suportul pe rotile. Ia loc la computerul principal, rozându-şi unghiile în timp ce aşteaptă să se aprindă. Bâţâie din picior. Ecranul se aprinde. În fundal e o poză cu Chiyoko pe care a luat-o din serverul camerelor de supraveghere ale unui aeroport din China. Deschide o fereastră, tastează câteva comenzi şi un număr PIN: 2148050023574. Ridică o mână şi o mişcă prin aer. Un dispozitiv Kinect[72] montat pe computer îi interpretează gesturile. Ferestrele se deschid şi se închid. Hărţi, fotografii, liste cu nume, coordonate, ansambluri arhitectonice străvechi, locuri sacre. Deschide un dosar cu poze şi se uită prin ele.

O fotografie cu Sarah Alopay din albumul de absolvire a liceului.

O poză clară cu Jago Tlaloc preluată din serverul unei camere de supraveghere.

Una cu Maccabee Adlai, poate cu un an mai tânăr, într-un slip negru, pe o plajă europeană.

O fotografie pixelată cu Baitsakhan preluată dintr-o arhivă de securitate din Ulan Bator.

Una clară cu Hilal ibn Isa al-Salt, găsită pe site-ul unei asociaţii caritabile creştine din Etiopia – ochi albaştri, dinţi drepţi, ten impecabil.

Aisling Kopp într-un bikini în Coney Island, cu pielea albă ca laptele.

Shari Chopra în vacanţă, stând în faţa unei biserici ciudate, presărată cu multe turnuri, care pare să fi fost picurată de mâna unui uriaş. Harappica ţine în braţe o fetiţă bucălată cu părul

[72] Kinect este un dispozitiv cu senzori de mişcare ce permite controlul unui calculator de la distanţă (n.tr.).

scurt, care trage de bluza colorată a lui Shari.

Nu are nevoie de fotografii pentru cei care deja au părăsit Jocul Final. Chiyoko. Minoicul. Sumeriană. Jucătoarea koori – tocmai a găsit pe internet o poză cu ea bătută şi neînsufleţită.

Deocamdată au murit patru.

Pune fotografiile într-o prezentare Powerpoint. Îşi compune discursul şi îl traduce cu Google Translate ca să obţină o versiune acceptabilă.

Când termină, se aşază în faţa aparatului Canon şi începe să înregistreze. La a patra încercare, reuşeşte să-şi citească mesajul fără mari bâlbâieli.

— Oameni de pretutindeni, numele meu e An Liu, începe el.

Are vocea calmă şi ochii inexpresivi. Nu stă drept. Iar pe piept are un colier din păr, piele şi urechi zbârcite.

— Vreau să vă vorbesc despre tot ce se întâmplă. Despre meteoriţi. Despre Abaddon. Despre bomba din Xi'an. Despre viaţă şi moarte. Despre ceva ce multă lume n-a auzit. Despre ceva numit Jocul Final. Nu-mi pasă dacă mă credeţi, dar ce spun e adevărat. Jocul Final e adevărat. Este o competiţie începută de lucrurile care s-au întâmplat de curând. Este o competiţie care a fost secretă mii de ani. Secret păstrat de douăsprezece seminţii alese. Popoare ai căror strămoşi au trăit la începuturile timpului. În timpul de dinaintea timpului. Strămoşi care se înrudesc cu zeii înşişi. Seminţia mea se numeşte Shang. Jocul Final e real şi Jocul Final e aici. Luptăm unii cu alţii ca să câştigăm, şi câştigătorul rămâne în viaţă. Oamenii din seminţia lui rămân şi ei în viaţă. Toţi ceilalţi mor.

Îşi drege glasul, dar o să taie asta la montaj.

— Jocul Final va construi lumea nouă, dar va fi o lume groaznică. Jocul Final vă va omorî pe cei mai mulţi dintre voi. Copii. Mame. Fii. Taţi. Fiice. Bebeluşi. Dacă niciunul dintre noi nu câştigă, Jocul Final va omorî toată omenirea şi mare parte din viaţă. Dar, oameni de pretutindeni, Jocul Final e o competiţie care poate fi oprită. Şi ştiu cum s-o opresc.

An minte. N-are niciun interes să oprească jocul şi, dacă ar şti, n-ar spune nimănui.

— Abaddon se apropie. Eu şi ceilalţi Jucători numim asta Evenimentul. Seminţiile noastre ştiu de Eveniment de mii de ani. Nu am ştiut ce va fi şi unde va fi până acum câteva săptămâni, dar am ştiut că va fi îngrozitor. Abaddon va fi îngrozitor, oameni

de pretutindeni. Mai îngrozitor decât vă pot spune sau vă puteţi imagina… Dar *voi* puteţi să-l opriţi… *Voi puteţi* să mă ajutaţi *pe mine* să-l opresc. Modul de a-l opri e simplu. Eu şi Jucătorii suntem oameni.

Când filmul o să fie gata, aici vor fi inserate fotografiile Jucătorilor.

— Numele lor sunt Sarah Alopay. Jago Tlaloc. Maccabee Adlai. Un băiat numit Baitsakhan. Hilal ibn Isa al-Salt. Aisling Kopp. Shari Chopra. Alţi patru deja au murit. Unul omorât de mine.

Iarăşi îşi drege glasul.

— Sunt doar oameni. Nu sunt atotputernici şi n-au puteri supranaturale. Dar sunt foarte, foarte periculoşi. Toţi suntem antrenaţi să omorâm, să evadăm, să ne deghizăm, să lucrăm cu computerele. Suntem piloţi experimentaţi, luptători, scufundători. Împreună suntem cei mai periculoşi oameni de pe Pământ. Nu e nicio exagerare. Întrebaţi Forţele Speciale Britanice despre mine. Vă vor confirma.

Îşi împreunează mâinile, ca într-un gest de rugăciune.

— Iată ce vă cer: ajutaţi-mă să-i omor pe toţi aceşti Jucători. Când se va dovedi că toţi sunt morţi, o să mă sinucid. Dacă nu, puteţi să mă omorâţi voi. Nu mă voi ascunde de voi. Dacă toţi murim înainte de Abaddon, dacă seminţiile noastre sunt toate distruse, atunci jocul se va scurtcircuita. Zeii care au pus Abaddonul în cer îl vor lua înapoi. Apariţia lui în sistemul solar e un mister. Un mare mister. Dispariţia lui va fi la fel de misterioasă, dar vom şti de ce s-a întâmplat, chiar dacă nu vom şti cum.

Se apleacă în faţă, apropiindu-se de cameră.

— Se va întâmpla pentru că *voi* aţi făcut ceva. Pentru că *voi* aţi lucrat împreună şi aţi salvat viaţa. Viaţa pe Pământ. Nu moartea. Viaţa.

Întinde mâna spre cameră:

— Vă rog. Alăturaţi-vă mie. Omorâţi Jucătorii. Salvaţi lumea. Omorâţi Jucătorii. Salvaţi lumea.

Se opreşte, ţinând în continuare mâna întinsă.

Iar apoi, *CLIPEŞTEtremurătremurătremurăCLIPEŞTECLIPEŞTEtremurătremură.*

TREMURĂTREMURĂclipeşteTREMURĂ.

ClipeşteTREMURĂ.

Tremură.

CLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTE.

Un mic şuvoi de ticuri. Nimic îngrijorător. Opreşte camera. O să facă montajul şi o să încarce înregistrarea pe internet de pe un cont YouTube anonim, apoi o va trimite prin e-mailuri la toate agenţiile de ştiri şi la toate agenţiile guvernamentale din lume, precum şi la mii de reporteri independenţi şi la „influenţatori” ai internetului. O să umble la contorul vizitatorilor, astfel încât înregistrarea să apară pe YouTube cu milioane de vizualizări. Iar la secţiunea de comentarii va menţiona locul în care a fost văzut ultima oară fiecare Jucător – botneturile, agregatoarele şi filtrele lui încă lucrează ca să identifice aceste locuri. După ce le va afla, înregistrarea va deveni accesibilă şi toată lumea de pe planetă o va vedea cel puţin o dată. Nu contează dacă nu îl cred toţi. Pentru că n-are nevoie decât ca *unii* să-l creadă. N-are nevoie decât ca forţele speciale, poliţiile secrete şi serviciile de informaţii neoficiale ale guvernelor să vadă feţele Jucătorilor, să afle unde sunt şi să creadă că pot opri Abaddonul. N-are nevoie decât de un pic de ajutor.

Ajutor de la oameni ignoranţi şi neghiobi, care oricum vor muri cu toţii.

Bărbaţi, femei, copii.

Toţi.

În timp ce aşteaptă să se descarce înregistrarea din aparat, observă că secundarul de la ceasul mecanic al lui Chiyoko nu se mai mişcă. An loveşte uşor geamul. Apasă pe un buton montat în dreptul orei zece. Loveşte din nou geamul. Secundarul o ia din loc.

Tic, tic, tic.

Desface cureaua să-i învârtă rotiţa şi ceva îi atrage atenţia. Nu e sigur, dar i se pare că geamul ceasului e traversat de un punct luminos digital.

Ce cadou mi-ai lăsat, Chiyoko?

Ia un alt aparat foto şi face o poză, apoi o transferă în computer şi deschide Photoshopul.

Şi îl vede.

Geamul e străbătut de o reţea fină alcătuită din pătrate minuscule dispuse uniform. Oare reţeaua a fost dată la iveală de filtrul polarizator al aparatului? Deşurubează filtrul şi face încă o poză.

Reţeaua nu se mai vede.
Îşi petrece următoarele 2–3 ore scriind în Photoshop o macroinstrucţiune care să genereze mii de modele de polarizare la fiecare secundă şi să le aplice fotografiei ceasului, să vadă dacă vreuna dintre ele produce vreun rezultat.
Şi într-adevăr, după ce rulează macroinstrucţiunea timp de 17 minute şi 31 de secunde, modelul de polarizare numărul 3.114.867 produce un rezultat. Imprimă acest model pe o folie pe bază de acetat de celuloză şi îl aplică pe obiectivul aparatului. Pune aparatul pe trepied, îndreaptă obiectivul către ceasul de pe masă şi preia imaginea direct pe computer.
Un punct luminos.
Care pâlpâie.
Trei secunde.
Pâlpâie din nou.
Staţionar deocamdată.
În partea de jos, e marcată o scală cu litere foarte mici: D cm – 300 m.
În partea de sus, un set de coordonate: –15.51995, –70.14783.
An le introduce în harta Google. Zona respectivă e înnegrită, dar se află în Peru, în partea de sud-vest a oraşului Juliaca.
Jago Tlaloc?
Apasă pe butonul din dreptul orei zece.
Micul ecran se reîmprospătează şi apare un alt punct.
Care şi el pâlpâie.
Trei secunde.
Iar pâlpâie.
Dar acesta se mişcă. Repede.
An introduce noile coordonate în computer. Un alt Jucător, care pare că zboară dinspre Europa spre America de Sud. Cineva care se duce după Jago Tlaloc? Cine? Oare are vreunul dintre ei Cheia Pământului? A găsit vreunul Cheia Cerului? Jocul a înaintat atât de mult, încât planul lui An nu mai are cum să funcţioneze?
Nu. Keplerul ar fi anunţat dacă un Jucător ar fi găsit Cheia Pământului.
Apasă din nou pe buton. Dar Chiyoko nu urmărea decât doi Jucători.
Doi din cei şapte rămaşi.

Ce cadou preţios din partea ei.

— Chiar şi după moarte, iubirea mea, spune An, mângâind rămăşiţele lui Chiyoko pe care le poartă la gât.

Filmul va fi gata în curând. Şi An va spune întregii lumi unde se află aceşti doi Jucători, actualizându-le în permanenţă poziţia.

— Chiar şi după moarte.

Greg Jordan

AVION GULFSTREAM G650, 37.800 DE PICIOARE DEASUPRA STRÂMTORII BERING

Greg se freacă la ochi. Se uită obosit prin cabină. Îi vede pe ceilalţi – McCloskey, Pop şi Aisling – dormind duşi.

Bravo lor, îşi spune în sinea lui. O *să avem nevoie de cât mai mult somn înainte ca lucrurile să se pună în mişcare.*

Oftează prelung. Au fost două zile lungi. Vestea Abaddonului, alianţa cu Aisling, hotărârea de a-l vâna pe An Liu, decizia de a redirecţiona Kilo Foxtrot Echo[73] – lucru pe care încă trebuie să-l facă –, şi, cel mai important, faptul că în scurtă vreme vor muri miliarde de oameni au făcut ca aceste două zile să fie cele mai lungi din câte a avut parte. Şi a trecut prin multe la viaţa lui.

Dar zilele astea *de căcat* chiar au fost cele mai lungi.

Greg se ridică în picioare. *Dacă nici acum nu e momentul pentru o înjurătură, atunci nu-mi dau seama când ar putea să fie. Pizda mă-sii, cred că aş putea să stau într-o cameră întunecată şi să înjur încontinuu o săptămână, ceea ce ar fi cât se poate de rezonabil, date fiind toate lucrurile pe care le-am aflat.*

Îşi spune că preferă să trăiască decât să înjure de pomană. Chiar dacă planeta o să se ducă dracului.

Iar Greg ştie că acum a trăi înseamnă a o ajuta pe Aisling, nu pe Stella. Nu DOAT. Stella şi oamenii ei pot încerca în continuare să-i oprească pe extratereştri să se întoarcă – să le ajute Dumnezeu să reuşească –, dar în clipa asta Greg trebuie să-şi stabilească priorităţile. Greg trebuie să trăiască. Greg trebuie s-o ajute pe Aisling să Joace Jocul Final. Dacă Aisling poate găsi un mijloc rapid de a pune capăt jocului, excelent, dar dacă nu, va trebui să câştige. Asta e planul şi e întru totul de acord cu el.

Toate astea înseamnă că Greg trebuie să-şi ducă echipa în Japonia şi s-o ajute pe Aisling să găsească cel mai bun mod de

[73] Numele literelor K, F şi E în alfabetul fonetic al NATO (n.tr.).

a-l omorî pe An Liu.

Greg deschide uşa carlingii şi se strecoară pe scaunul copilotului. Până şi Marrs a adormit, lăsând avionul pe pilot automat.

Greg îşi pune căştile şi porneşte radioul criptat. Setează frecvenţa şi transmite seria de semnale codate care constituie parola pentru Kilo Foxtrot Echo.

Binecuvântat fie KFO, îşi spune Greg în sinea lui. *Întotdeauna ne putem baza pe ei.*

După vreun minut, se aud câteva pârâituri. Conform protocolului, femeia de la celălalt capăt al liniei nu spune nimic.

— Aici Liderul de Aur, începe Greg. Eşti autorizată să vorbeşti liber. Codul este: „sos picant cincizeci şi nouă de gaiţe cu iepuraşi”, repet: „sos picant cincizeci şi nouă de gaiţe cu iepuraşi”. Răspunde.

— Salut, Lider de Aur, spune femeia.

— Salut, Wi-Fi. Unde eşti?

— Tot în Amesbury.

— Ai cerut ca DOAT să se ocupe de Stonehenge?

— Recepţionat. Totul e pregătit. O să se întâmple în câteva zile. Aşteptăm un semn de la Stella.

— Ah, Stella. Ai vorbit cu ea în ultima vreme?

— Deloc. N-a mai zis nimic de la vestea Abaddonului. Treaba e cam de căcat, nu?

— Căcată rău de tot, Wi-Fi. Ascultă-mă cu atenţie. Am o nouă misiune urgentă.

— Bagă.

— Fă-ţi bagajele şi vino de urgenţă în casa conspirativă din Tokyo. Noi ajungem acolo în mai puţin de cinci ore. Tu în cât timp poţi să ajungi?

Wi-Fi face o pauză:

— În paisprezece ore, cel mult şaisprezece.

— Excelent. E o misiune ucigaşă, extrem de periculoasă. Ia-ţi curajul cu tine şi aşteaptă-te să te murdăreşti.

— Sunt nerăbdătoare, spune Wi-Fi, şi Greg ştie că vorbeşte serios. Lui Wi-Fi îi plac misiunile ucigaşe.

— Marrs o să-ţi trimită în scurt timp tot ce avem despre ţintă. Poţi să studiezi documentele pe drum. Repet, Wi-Fi, trebuie să fii la înălţime în misiunea asta. Pregăteşte-i pe băieţi.

Wi-Fi se mulţumeşte să chicotească. Băieţii sunt întotdeauna

pregătiţi, şi Greg ştie. Înainte să închidă, Wi-Fi spune doar:

— Ne vedem în Japonia, Lider de Aur. Wi-Fi terminat.

Hilal ibn Isa al-Salt

CAESARS PALACE, CAMERA 2405, LAS VEGAS, NEVADA, STATELE UNITE



Hilal a plecat cu 37 de ore în urmă de la depozitul Stellei, care i-a spus să aştepte un mesaj de la ea în ziua asta – mesajul care îi va permite să ajungă la Wayland Vyctory.

Se trezeşte devreme. Se roagă Unchiului Moise, Taţilor Hristos şi Mahomed, Bunicului Buddha. Meditează la scânteia divină care sălăşluieşte în fiecare om, ca un organ uitat. Cere putere şi îndrumare. Nu se roagă pentru salvare sau mântuire. Orice s-ar întâmpla, el e deja salvat, deja mântuit.

Paradisul e aici, în interior, nu acolo unde locuiesc Creatorii.

Când e gata, Hilal deschide un compartiment secret al valizei, în el se află Platoşa lui Aaron. Cele 12 bucăţi de lemn, cele 12 pietre colorate: Odem, Pit'dah, Bareket, Nofekh, Sapir, Yahalom, Leshem, Shevo, Ahlamah, Tarshish, Shoham, Yashfeh. Aceeaşi armură străveche care l-a protejat pe Maestrul Eben de ravagiile Chivotului în Kodesh Hakodashim.

Hilal şi-o pune pe piept şi o leagă strâns, astfel încât lemnul străvechi să-i apese pielea.

Speră să-l protejeze şi pe el.

Atârnă cele două macete de o centură, apoi trage peste ele o pereche de pantaloni largi de bumbac, să nu le vadă nimeni. Se încalţă cu nişte sandale uzate din piele şi se îmbracă cu o cămaşă albă largă, care ascunde Platoşa lui Aaron. Şi îşi pune colierul pe care l-a avut la gât în timpul Convocării. Chiar şi după tot ce s-a întâmplat, Hilal tot mai crede în noroc.

Şi astăzi va avea nevoie de noroc.

Pune pe pat dispozitivul din Chivot, smartphone-ul şi cinci teancuri de câte 10.000 de dolari în bancnote noi de 100. Toate astea le bagă într-o geantă de umăr din piele neagră. La sfârşit, Hilal ia toiagul lui Aaron şi pe cel al lui Moise. Le activează pe

amândouă, mângâindu-le capetele ca de şarpe. Lemnul lor cafeniu se transformă instantaneu în piele cu solzi, cele două toiege încolăcindu-se în jurul antebraţelor lui Hilal. Se uită în ochii negri, cu pete aurii, ai celor două cobre.

Şerpii îşi umflă gâtul ca un capişon. Îşi dezvelesc dinţii. Încearcă să se muşte unul pe altul. Hilal le şopteşte ceva şi suflă spre ei. Îi sărută pe creştet şi le vorbeşte:

— Astăzi este ziua când vă veţi îndeplini menirea. Astăzi este ziua când veţi devora făptura care v-a trădat cu milenii în urmă. Astăzi este ziua când veţi da înapoi oamenilor ce le-a furat Ea.

Şarpele mai închis la culoare, şarpele lui Aaron, se ridică pe umărul lui Hilal.

— Astăzi este ziua când veţi reda omului inocenţa.

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Griffin Marrs

HOTELUL SHERATON DIN GOLFUL TOKYO, CAMERELE ÎNVECINATE 1009 ŞI 1011, 1–9 MAIHAMA URAYASU, CHIBA, JAPONIA



Aisling şi noua ei echipă de agenţi CIA au ajuns în Japonia cu două zile în urmă şi s-au cazat într-un hotel luxos, cu decoraţiuni în stil japonez şi cu vedere spre Golful Tokyo. Ascunzătoarea lui An se află la mică distanţă spre vest.

Marrs stă în faţa computerului, sugând o acadea japoneză ciudată, în formă de drujbă. Jordan e aşezat lângă el. Discută cu glas scăzut. McCloskey e aşezată pe o saltea de pe podea, studiind o hartă mare a insulelor din nordul Portului Tokyo; pe unul dintre colţurile hărţii e aşezat un platou de lemn cu bucăţi de sushi şi murături japoneze. Aisling stă în faţa ferestrei care se înalţă din podea până în tavan. Pop e alături de ea. Vântul dinspre Golful Sagami traversează vuind Canalul Uraga, lovind geamul în rafale. Golful e o suprafaţă întunecată presărată cu nave de toate mărimile, înconjurată de insule acoperite în totalitate cu hoteluri, vile, terenuri de golf, porturi pentru iahturi şi şantiere navale. În depărtare, spre sud-est, se zăreşte o clădire extravagantă de culoare albă, care seamănă cu centrul de comandă al unui personaj malefic din filmele cu James Bond. Spre vest se întinde fâşia nesfârşită şi sclipitoare de zgârie-nori din Tokyo, cea mai mare metropolă pe care a văzut-o Aisling în viaţa ei.

— Ce oraş! îi spune lui Pop în limba celtă.

— Da. Am fost aici de două ori. Şi am fost impresionat de fiecare dată.

Aisling şi Pop n-au avut ocazia să discute dacă a fost bine sau nu că au acceptat ajutorul oferit de Jordan şi echipa lui, pentru că n-au fost lăsaţi singuri nici măcar o clipă. Aşa că profită de

ocazia pe care o au acum, în această încăpere enormă, cu vântul vuind afară, şi încep să vorbească cu glas scăzut.

— Ce crezi că nu ne spun? întreabă Aisling în limba lor guturală, dar melodioasă.

— Că mai întâi au vrut să te omoare – nu doar pe tine, ci şi pe toţi ceilalţi Jucători – şi abia apoi au hotărât să se alieze cu tine, răspunde calm Pop.

Aisling dă din cap:

— Da, asta cred şi eu.

— Şi totuşi, chiar cred că vor să te ajute. Şi îi cred când spun că sunt speriaţi.

— Şi eu sunt de aceeaşi părere.

Tac amândoi câteva clipe, uitându-se la navele care unduiesc în golf.

— Aisling, îi spune Pop cu glas tărăgănat.

Nu trebuie să mai spună ceva pentru ca nepoata lui să-şi dea seama ce vrea s-o întrebe.

— Deja ţi-am spus de ce. Nu te-am minţit la Port Jervis.

— Ştiu că nu m-ai minţit, dar nu pot accepta aşa ceva.

— Trebuie, Pop. Eu sunt Jucătoarea şi asta e decizia mea. Ştii că, odată ce începe jocul, nu mai pot fi înlocuită. Aşa că trebuie să accepţi felul în care am hotărât să Joc: opresc jocul dacă se poate, iar dacă nu, câştig.

Pop nu spune nimic.

— Îmi pare rău că te pun în situaţia asta, Pop, aşa că o să-ţi vorbesc pe şleau.

Inspiră adânc şi continuă:

— Trebuie să facem aşa ca să-l onorăm pe tata. Să-l onorăm pe fiul tău. Să ne asigurăm că n-a murit în van.

Aşteaptă ca ultimele cuvinte să-şi facă efectul şi continuă:

— Ştiu că ţi s-a ordonat să-l omori şi te respect pentru că ai îndeplinit ordinul. Nu pentru că sunt de acord cu el, ci pentru că aşa trebuia să faci. Seminţia noastră presupune ordine. Asta e calea noastră. Dar acum, că jocul a început, că a devenit real şi nu mai e doar ceva ce ne imaginăm, acum, că e în joc soarta *planetei,* trebuie să facem asta. Trebuie. Dacă vrei ca moartea lui Declan să nu fi fost în zadar, atunci trebuie neapărat să facem asta.

În timp ce vorbeşte, Aisling se uită la profilul bunicului. Ochii i se umezesc şi îi zvâcnesc muşchii maxilarului.

— Te iubesc şi te iert, Pop, spune Aisling, punând o mână pe braţul lui. Acum trebuie să te ierţi şi tu. În felul ăsta mă poţi ajuta cel mai mult.

Bunicul încă se uită pe fereastră. Întinde un braţ şi o ia de mână. O strânge. Cu putere.

— Eşti alături de mine? întreabă ea în şoaptă.

— Am de ales?

Amândoi ştiu răspunsul. Aisling nu trebuie să-i răspundă.

— Am să fiu mereu alături de tine, Jucătoarea mea.

— Bine, spune ea.

Apoi îşi coboară palma pe braţul lui şi stau umăr lângă umăr, uitându-se la oraşul de la picioarele lor. Apa e fascinantă. Aisling aproape că se aşteaptă să-l vadă pe Godzilla ieşind din mare şi începând să urle spre elicoptere.

Dar n-a sosit timpul Judecăţii de Apoi. Nu încă.

— Veşti bune, anunţă Jordan, întrerupându-le momentul de intimitate. KFE e activat şi are ochii aţintiţi asupra lui An Liu. E gata să lovească pentru tine, Kopp.

Aisling strânge încă o dată mâna lui Pop şi se întoarce spre Jordan:

— Excelent. Să vedem ce pot să ne arate.

După ce a sunat echipa KFE, Jordan i-a explicat lui Aisling cine intră în componenţa ei. E o echipă alcătuită din şase bărbaţi şi o femeie: patru foşti puşcaşi marini, un fost membru în forţele speciale şi doi asasini CIA. Numele lor de cod sunt: Duck, Wi-Fi, Zealot, Charnel, Clov, Hamm şi Skyline.

Aisling şi Pop se apropie de Jordan şi de Marrs, în timp ce McCloskey continuă să-şi studieze hărţile.

Marrs manevrează o manetă care controlează camerele montate de KFE. Trage de ea la stânga şi în jos. Apasă pe un buton roşu. Pe ecran apare o imagine.

— Iată-i pe An Liu în toată gloria lui, spune Marrs, cu acadeaua în gură.

An doarme pe un pat aşezat lângă perete. E acoperit cu un cearşaf, cu spatele costeliv dezvelit.

— El e? întreabă Pop. Parcă ar fi într-un lagăr de concentrare.

An se întoarce şi i se vede faţa. Lacrimile tatuate.

— El e, spune Aisling.

— Wi-Fi ne-a zis c-a fost ocupat în ultima vreme, spune Marrs. A spart o grămadă de servere: Google, Twitter, Facebook,

Anonymous, Dropbox, Instagram, Agenţia Naţională de Securitate, Agenţia de Informaţii Militare, CIA, Agenţia de Informaţii Geospaţiale, NASA, Serviciul Federal de Securitate al Rusiei, MI6, Unitatea 8200 din Israel, Ministerul Securităţii de Stat din China şi cine ştie ce alte servicii.

— Wi-Fi deja a intrat în sistemul lui An? întreabă Aisling.

— Nu, a aflat toate astea bazându-se doar pe imagini, explică Marrs. Ca să intrăm în sistemul lui, va trebui să mergem acolo şi să ne conectăm fizic.

— Deci aşteptăm să plece de acolo, spune Jordan.

— Bănuiala mea e că o să plece numai când o să fie sigur că nu se mai întoarce acolo, răspunde Aisling. Deci cred că trebuie să-l scoatem noi din bârlog.

— De acord, spune McCloskey de pe podea.

— Draga de ea, spune Jordan, întotdeauna prima care sare în picioare.

McCloskey se ridică de pe saltea şi se întinde:

— *Pac!* Un glonţ şi gata.

— L-aş împuşca cu zâmbetul pe buze, spune Aisling.

— Nu ştiu ce să zic, intervine Marrs. Cred că ar fi bine ca mai întâi să intrăm în computerele lui. Wi-Fi crede că Liu deţine nişte informaţii foarte preţioase.

— Putem să vorbim cu ea? întreabă Pop.

Jordan clatină din cap:

— Nu. Protocolul KFE le impune să-şi ţină gura câtă vreme sunt în mijlocul unei operaţiuni. Dar îi pot cere să se îndepărteze suficient cât să putem comunica cu ea.

Aisling stă pe gânduri câteva clipe, apoi spune:

— Eşti sigur că echipa poate intra acolo fără ca Liu să-şi dea seama?

Îi răspunde McCloskey:

— KFE poate să se strecoare şi în curul unei pisici fără ca ea să-şi dea seama.

— Mulţumesc pentru imaginea asta, McCloskey, spune Aisling.

Pop nu ia în seamă gluma:

— Am putea să-l sedăm şi să verificăm dacă informaţiile lui sunt suficient de elaborate. Dacă da, îl omorâm, iar dacă nu, îl lăsăm să se trezească şi să continue.

McCloskey clatină ferm din cap:

— Am încercat tot felul de substanţe, dar oricât de subtile ar

fi, persoana sedată tot îşi dă seama că i s-a făcut ceva. Îţi aminteşti de puştiul ăla din Bahrain?

Jordan dă ochii peste cap:

— Farouq al-Nani?

— Da, Farouq cel cu două picioare stângi, spune Marrs. N-a mai putut merge drept şase luni după ce i-am administrat cocteilul ăla de substanţe.

Aisling plescăie din limbă:

— Sunt de acord că e prea riscant să-l sedăm. În plus, vreau să văd KFE în acţiune. La urma urmelor, or să fie echipa mea personală de asasini ultrasecreţi, nu-i aşa, Jordan?

— Ai perfectă dreptate.

— Pot intra în bârlogul lui în noaptea asta? întreabă Aisling.

— Pot intra în două minute, dacă vrei, răspunde Jordan încrezător.

Aisling clatină din cap:

— Cred că ar fi bine să le oferim şi noi sprijin. Eu o să stau cu o puşcă cu lunetă pe clădirea cu heliport dinspre vest, iar voi vă puteţi dispersa ca să blocaţi străzile care ies de pe insulă spre nord şi spre sud – în caz că situaţia se complică. În rest, să lăsăm echipa să se strecoare în ascunzătoarea lui An şi să vedem ce pot face durii tăi – adică *ai noştri.*

Sângele mi-l voi lua şi din el voi face oase
Îl voi face pe om, şi omul va putea…
Îl voi zămisli pe om, care va sălăşlui pe pământ,
Ca să-i cinstească pe zei şi să le construiască altare.
Dar voi preschimba firea şi căile zeilor;
Împreună fi-vor asupriţi şi înspre rău ei vor…
Şi Ea i-a răspuns, vorbindu-i astfel:
…a zeilor am preschimbat-o.
…şi una…
…va fi distrusă şi pe oamenii îi voi…
…şi pe zei.
…iar *ei…*[74]

[74] Fragment din *Enuma Eliş,* poemul epic al creaţiei din mitologia sumeriano-babiloniană (n.tr.).

<u>Hilal ibn Isa al-Salt</u>

HOTELUL ŞI CAZINOUL VYCTORY, LAS VEGAS, NEVADA, STATELE UNITE



Mesajul Stellei vine la momentul stabilit. Un băiat de serviciu îi aduce plicul şi dispare pe hol. Hilal îl deschide. Pe foaia de dinăuntru scrie: *Spune-i angajatului cu floare galbenă: „Prietenul nostru comun e Rima Subotic".*

Criptic, dar simplu. Lui Hilal îi place. Îşi ia toiegele şi arde mesajul, apoi iese din Caesars şi porneşte pe jos spre Vyctory.

Străzile nu mai sunt la fel de pustii ca în prima seară. Hilal merge pe The Strip, trecând pe lângă chioşcuri improvizate pe trotuare de vânzători ambulanţi, nebuni şi mici antreprenori, cu reclame care sună aşa: „Eşti PREGĂTIT?", „Cum să te asiguri că ai apă!", „CÂINELE şi ARMA ta vor fi prietenii tăi cei mai buni." sau, pur şi simplu, „Cum să omori".

Un bărbat îl opreşte pe Hilal şi încearcă să-i vândă nici mai mult nici mai puţin decât mântuirea sufletului: „O investiţie în Domnul Iisus Hristos pentru ziua Judecăţii de Apoi, când cerul se va înnegri, râurile se vor umple de sânge şi câte şi mai câte!" Hilal admiră efortul bărbatului, dar îi spune că nu e interesat şi îl lasă în urmă. După 15 minute, ajunge la destinaţie. Rămâne o vreme pe loc. Hotelul Vyctory[75] e o clădire de 75 de etaje, cu ferestre din sticlă reflectorizantă, care reflectă edificiile din jur, munţii, norii şi soarele. În colţul din stânga al hotelului, cu caractere care imită literele de mână, e scris un sigur cuvânt: *Vyctory.*

Axumitul trece de un cordon de vehicule blindate aparţinând unei companii de securitate private şi intră în holul de primire frumos decorat, cu mochete de pluş roşii, lumină caldă şi candelabre de sticlă de toate culorile şi formele. E mai multă lume decât la Caesars, dar nici aici nu e aglomerat.

---

[75] http://eg2.co/210

Hilal scoate dispozitivul din geanta de umăr şi îl ridică deasupra capului. Şi, aproape chiar în dreptul locului unde stă el, se află caduceul care marchează prezenţa lui Wayland Vyctory.

Axumitul se uită cu atenţie la angajaţii hotelului. Niciunul nu poartă flori galbene. De fapt, nu vede nicio floare în tot holul. Dacă Rima Subotic e singurul mijloc prin care va ajunge la Ea, atunci Hilal va întreba la întâmplare un angajat unde o poate găsi. Se apropie de biroul de primire şi alege o femeie asiatică de aproape 50 de ani, cu părul lung prins într-un coc în vârful capului. Are buze roşii şi ochi negri. Pe ecusonul ei scrie: *Cindy.*

— Bună, Cindy, o salută axumitul.

Femeia era ocupată cu ceva sub tejghea – un computer, un telefon mobil – şi nu l-a observat apropiindu-se.

— Bună… Ah! exclamă ea, ducând degetele la buze.

— Scuze pentru înfăţişarea mea.

— Nu, doar că… adică, nu mă aşteptam…

Hilal dă din mână:

— Nu vă faceţi griji.

— Vreţi să vă cazaţi?

— Nu. Doar am venit să văd pe cineva.

Cindy apasă pe tastatura computerului:

— Foarte bine. Ce cameră?

— Nu ştiu. Numele ei e Rima Subotic. E o prietenă.

Cindy se uită în stânga şi în dreapta, apoi şopteşte:

— Vreţi s-o vedeţi pe doamna Subotic?

— Da, răspunde Hilal simplu.

Se pare că lumea nu cere s-o vadă pe Rima Subotic – sau, presupune el, pe Wayland Vyctory.

Cindy se îndreaptă de spate:

— Îmi pare rău, dar nu se poate.

— Ba da, Cindy, se poate. Când o să afle că sunt aici, sigur o să se poată.

Femeia clatină din cap şi mai tastează ceva în computer, iar Hilal observă mişcarea cu coada ochiului.

Un bodyguard.

— Şi oricum, doamna Subotic nu e aici momentan, adaugă ea.

Dar nu ştie să mintă, aşa că axumitul îi spune cu voce gravă, aproape ameninţătoare:

— Ştiu că nu e adevărat, Cindy. Te asigur că o să vrea să mă

vadă şi presupun că şeful ei – şeful *tău* – n-o să fie mulţumit când o să afle că ai încercat să mă expediezi.

Cindy ridică privirea. Se vede că e speriată.

Bodyguardul se apropie.

— Numele meu e Hilal ibn Isa al-Salt. Sunt axumitul. Un prieten comun m-a trimis s-o văd pe doamna Subotic. Transmite-i mesajul meu. Ai înţeles?

Încuviinţează uşor din cap şi ridică o mână.

Bodyguardul se opreşte.

Cindy sună de la un telefon aflat la oarecare distanţă, aşa că Hilal nu aude ce spune. După câteva clipe, pune receptorul în furcă şi se întoarce spre axumit:

— Aşteptaţi aici, domnule al-Salt.

— Mulţumesc, Cindy.

Trei minute mai târziu, apar doi bodyguarzi foarte masivi. Fără să scoată o vorbă, îl conduc pe Hilal spre lifturile de dincolo de recepţie. Îl însoţesc până la o cabină privată de la capătul holului, pe care o descuie cu o cheie veche de bronz. Pe panoul argintiu al cabinei sunt doar două butoane: SUS şi JOS. Cel mai mare dintre bodyguarzi – care, după estimarea lui Hilal, are 202 centimetri şi 127 de kilograme – apasă pe butonul pentru SUS, iar celălalt îi face semn lui Hilal să ridice mâinile ca să-l percheziţioneze.

Axumitul se supune.

Cabina începe să urce cu viteză.

Bodyguardul îi verifică geanta de umăr, neluând în seamă teancurile de bani, şi scoate dispozitivul găsit de Hilal în Chivot.

— Vorbeşte vreunul dintre voi? întreabă axumitul.

Unul dintre ei clatină din cap şi deschide gura.

Are limba tăiată.

Hilal dă din cap:

— Sunteţi netinimii domnului Vyctory, nu?

Fără nici cel mai mic semn de uimire, bodyguardul încuviinţează din cap, apoi agită dispozitivul.

— Am venit să i-l ofer în dar domnului Vyctory. E inofensiv. Poţi să-l ţii tu, dacă vrei, dar trebuie să i-l daţi dumnealui când o să spun eu.

Bodyguardul îl pune într-un buzunar cu o mină inexpresivă.

Liftul se opreşte brusc. Uşile se deschid. Hilal e condus într-un hol alb şi luminos, cu o singură masă lângă peretele îndepărtat,

pe care se află o vază plină cu crini galbeni.

În spatele ei e o fotografie care înfăţişează o bucată de cosmos. Hilal a mai văzut-o, e făcută de telescopul Hubble. Bodyguardul îl percheziţionează pe axumit, începând de la picioare. Îi ia macetele şi i le dă colegului său, apoi îi pipăie şi pieptul, simţind că are ceva sub cămaşă. Ochii bodyguardului se măresc de spaimă. Apucă gulerul cămăşii lui Hilal şi o rupe, dând la iveală Platoşa lui Aaron.

— Nu e… începe axumitul.

— … ce crezi, completează o voce androgină, întrerupându-l pe Hilal. E inofensivă, Kaneem. Un suvenir dintr-o epocă de mult apusă.

O femeie înaltă tocmai a intrat pe uşa din stânga. Are tenul extrem de palid, ca şi când n-ar fi văzut-o niciodată lumina zilei, iar paloarea îi e accentuată de părul negru, drept şi mătăsos. Ochii îi sunt mai mari decât ai altor oameni, de parcă ar fi stat şi ei nenumărate ore în întuneric şi ar fi devenit mai mari ca să capteze mai multă lumină. E zveltă şi graţioasă, iar vârsta ei poate să fie oricât între 25 şi 50 de ani. E îmbrăcată cu un costum subţire mulat pe corp, de culoare verde, o curea subţire şi roşie strângându-i talia. Pantofi argintii fără toc. Niciun fel de bijuterii.

Dacă n-ar şti cum stau lucrurile de fapt, Hilal ar putea crede că e pe jumătate extraterestră.

Axumitul îşi înclină capul în faţa femeii:

— Doamna Rima Subotic?

— Da, axumitule, răspunde ea. Te rog să spui cu ce treabă ai venit.

Hilal înţelege că, fiind spioana Stellei, Rima trebuie să păstreze aparenţele, aşa că intră în jocul ei.

— Doamnă Subotic, mă prezint umil în faţa dumneavoastră. Sunt Jucător în Jocul Final, membru al seminţiei axumite. Aduc un dar pentru Părintele, Stăpânul şi Profetul nostru, Vlăstarul cel mai de seamă al Vechiului Ordin, Heliachul. Îi aduc un dar foarte neaşteptat.

Subotic nu trădează nicio emoţie. Îşi împreunează mâinile în dreptul taliei şi întreabă:

— De ce te-aş crede, axumitule?

Hilal păstrează capul plecat, uitându-se la pantofii argintii ai femeii:

— E alegerea dumitale, soră, dacă să mă crezi sau nu. Dar am venit aici pentru că ştiu că Profetul nostru, care se numeşte Ea, ar vrea să ia parte la rezolvarea Marii Enigme.

— Şi cum propui să facă asta?

— Te rog, netinimule, arată-i doamnei Subotic ce am adus.

Femeia întinde mâna, iar Kaneem îi întinde dispozitivul. Îl ia, îl răsuceşte şi îşi plimbă degetele pe el. Dar în mâna ei nu funcţionează.

— Ce este?

— E de la verii de mult pierduţi ai Stăpânului. Seminţia mea a deschis Chivotul Legământului cu Creatorii şi am găsit asta înăuntru.

Femeia face ochii mari, dar nu spune nimic. *E bună,* îşi spune Hilal în sinea lui. *Convingătoare.*

— Îi va permite lui Ea să comunice cu fraţii lui, continuă el, şi îl va ajuta să înţeleagă că jocul se termină cum doreşte el să se termine. Dă-mi voie să-ţi arăt.

Şi întinde mâna spre ea. Femeia îi dă dispozitivul, care se aprinde imediat, afişând ţesătura de stele. Hilal îl întoarce spre una dintre uşi, iar pe ecran apare caduceul.

— Acesta este Ea, spune el, apoi îndreaptă dispozitivul spre coordonatele 236° 34’ 56” şi ecranul se umple cu sfera portocalie şi pulsatilă. Iar asta e Cheia Cerului.

Femeia îi zâmbeşte răutăcios şi ia dispozitivul înapoi. Ecranul se întunecă.

— Deci ai folosit asta ca să-l găseşti pe Maestrul Vyctory? întreabă ea.

— Da.

Hilal n-o pomeneşte pe Stella şi nici caduceul care îi marchează poziţia. Nici Subotic nu aduce vorba de ea.

— Bine, axumitule, ţi-ai câştigat dreptul de a fi primit în audienţă, dar întâlnirea va fi atent supravegheată.

— Mi se pare firesc.

Subotic face o plecăciune protocolară.

— Poţi să păstrezi vesta de vraci, spune ea, întinzând un arătător tulburător de lung spre Platoşa lui Aaron, dar toiegele rămân aici.

Poate că e prea convingătoare. Oare nu ştie că, pentru a reuşi, trebuie să-mi dea voie să le iau cu mine?

— Doamnă Subotic, uită-te la mine. Era cât pe ce să fiu

omorât de doi Jucători cu puţin timp în urmă. Am nevoie de toiegele mele.

Rima Subotic clatină din cap:

— Îmi pare rău, dar ar putea fi folosite ca arme. După cum ştim amândoi, seminţia ta excelează într-o artă marţială cu băţul, am dreptate?

— Da, dar prefer macetele mele, pe care acest bărbat deja mi le-a luat. Te rog, eşti liberă să le inspectezi, spune Hilal încrezător. Sunt inofensive.

Rima Subotic îi face semn cu capul unuia dintre netinimi, care dispare aproape patru minute. Hilal se sprijină cu greu de uşa liftului, trecându-şi greutatea de pe un picior pe altul.

Bărbatul reapare şi îi dă toiegele lui Subotic, încuviinţând din cap.

Subotic se uită la ele:

— Sunt în regulă, axumitule.

— Ştiu, răspunde Hilal.

Apoi Subotic îşi plimbă degetele pe capetele sculptate ale toiegelor, peste ochii ficşi ai cobrelor.

— Hm, capete de şarpe?

Hilal zâmbeşte:

— Nu şarpele l-a ispitit pe om?

Subotic îi dă toiegele axumitului:

— Ba da, l-a ispitit, frate al-Salt.

Subotic apasă nişte puncte nemarcate de pe un perete, iar panoul camuflat în grosimea lui se luminează: întâi verde, apoi purpuriu, apoi albastru, iar la sfârşit alb. Uşa glisează cu un şuier discret şi dincolo de ea se vede o altă cameră albă.

— Şi acum, axumitule, urmează-mă, te rog. Maestrul Vyctory te aşteaptă.


[76]

[76] http://eg2.co/211

Aisling Kopp, An Liu, Kilo Foxtrot Echo

DEPOZIT SHANG, 3 CHOME-7-19 SHINKIBA, KŌTŌ-KU, PORTUL TOKYO, JAPONIA



E ora 4:17 a.m.

Aisling stă întinsă pe burtă pe acoperişul unei clădiri cu etaj aflată la o stradă spre est de depozitul lui An. Ţine în mână îndrăgita ei puşcă cu lunetă – un Brügger & Thomet APR308 –, cu un amortizor în formă de butoiaş ataşat de vârful ţevii. Are vedere foarte bună asupra străzilor dinspre sud, est şi nord. În dreapta are un perete înalt, peste care poate să sară şi să se ascundă în spatele lui. În stânga e un heliport. În spatele ei, la 75 de picioare distanţă, e marginea clădirii, care se află chiar pe malul apei.

Peste ochiul stâng, montat pe un braţ mobil, are un monoclu Google Glass, modificat de Griffin Marrs.

Aisling urmăreşte imaginile video de pe ecranul monoclului. Charnel se află în faţa ei, pe coordonatele 85° 42’ 39”, la 716 picioare distanţă, supraveghind partea de est a depozitului cu o puşcă cu lunetă – un model M91A2 cu amortizor. Clov şi Hamm sunt pe acoperişul depozitului, de o parte şi de alta a corpului adormit al lui An, gata să coboare în rapel, în caz de nevoie. Duck, expertul în explozibili şi comunicaţii, supraveghează din stradă uşa dinspre golf. Zelot supraveghează ieşirea din spate, ascuns pe o străduţă. Skyline o asistă pe Wi-Fi, care, îmbrăcată complet în negru, deja atârnă de funia care unduieşte în ascunzătoarea lui An Liu. Aisling schimbă încă o dată fluxul video. Vede şirul computerelor lui Marrs, care se află într-o dubă, câteva străzi mai spre nord; Jordan e alături de el. Îl schimbă din nou şi îl vede pe Pop, cu mâinile împreunate calm pe o carabină M4; stă pe scaunul din dreapta al unei alte dube, care se află câteva străzi mai spre stânga, cu McCloskey la volan.

Aisling aude în cască vocea lui Jordan:

— Toate unităţile, sincronizaţi-vă încă o dată ceasurile. Ora nouăsprezece, şaptesprezece minute şi treizeci şi cinci de secunde, Zulu[77].

Aisling îşi verifică ceasul: 19:17:35.

— Toate unităţile, daţi un clic dacă sunteţi pregătite.

Aisling apasă pe butonul de pe monoclul ei – nota alocată ei e la diez – şi aude notele distinctive care îi reprezintă pe ceilalţi.

— Recepţionat. Toată lumea a răspuns, toată lumea e pregătită. Atacăm shangul. Repet, atacăm shangul.

Trupul adormit al lui An e ghemuit şi întors spre perete, cu degetele pe părul lui Chiyoko şi pe urechile ei zbârcite.

Wi-Fi coboară din tavan. Aterizează fără niciun zgomot pe podea, apoi îşi desface funia şi se întinde pe burtă, înaintând silenţios. Ajunge la biroul lui An, se strecoară sub el şi găseşte Mac Pro-ul aflat în modul de hibernare, care serveşte drept staţie centrală pentru toate computerele lui An.

Wi-Fi scoate dintr-un buzunar de pe coapsă o cutiuţă neagră nu mai mare decât un pachet de ţigări, apoi scoate o rolă de folie din plastic dintr-un buzunar de pe cealaltă coapsă. Se sprijină în coate şi se pune pe treabă. Cutiuţa neagră e un computer foarte mic şi foarte puternic. Ia singurul cablu care iese din el şi îl introduce în portul de mare viteză al Mac Pro-ului. Cutiuţa neagră a lui Wi-Fi e programată cu un protocol special, astfel încât să se poată conecta la un computer fără să-l scoată din modul în care se află, de aceea, Mac Pro-ul rămâne în hibernare.

Desface rola de folie. E o tastatură silenţioasă.

Începe să tasteze. Cutiuţa neagră funcţionează. Vede ecranul micului computer în monoclul care îi acoperă ochiul şi setează legătura cu Mac Pro-ul. De pe scaunul lui din duba de comunicaţii, Marrs scanează sistemul lui An, transferând în fundal cât mai multe fişiere din computerul lui, până când găseşte mina de aur: înregistrarea făcută de An şi informaţiile pe care le-a strâns în legătură cu Jucătorii rămaşi în viaţă.

Un pescăruş trece pe deasupra lui Aisling în timp ce

---

[77] Ora Zulu: ora universală coordonată, corespunzătoare meridianului 0 (n.tr.).

urmăreşte imaginile transmise de camera lui Wi-Fi. După ce stabileşte legătura, Wi-Fi se aşază turceşte sub birou şi scoate un pistol cu amortizor HK Mark 23 şi îl îndreaptă spre spatele lui An Liu, punctul luminos al sistemului de ochire ţintindu-i coloana şi un plămân.

Aisling urmăreşte umerii lui An ridicându-se şi coborând sub un cearşaf subţire închis la culoare.

Aisling, Wi-Fi şi toţi membrii echipei Kilo Foxtrot Echo aşteaptă.

Aşteaptă ca Marrs să-şi facă treaba.

An Liu o visează pe Chiyoko. E vie şi înoată într-o apă neagră ca smoala, cu părul tuns la nimereală, cu urechile retezate şi cu zâmbetul pe buze. Din apă nu-i ies decât capul, gâtul şi umerii albi şi rotunzi. Pe deasupra apei adie o briză uşoară, făcând mici valuri. Faţa lui Chiyoko se umple de spaimă. Ridică un braţ. Pe umeri i se face pielea găină. Arată cu degetul. Deschide gura şi ţipă.

Dar nu se aude nimic.

Un ţipăt mut, doar un rictus care devine din ce în ce mai mare.

Un avertisment.

An Liu deschide brusc ochii. Continuă să respire lent.

Inspiră, expiră.

Umerii lui se ridică şi coboară.

Clipeşte. Zidul e la doar câţiva centimetri de vârful nasului său. Simte mirosul de mare. Simte o uşoară adiere de aer rece venind de deasupra.

Unul dintre luminatoare e deschis.

Nu l-a deschis el.

Nu e singur.

În căşti se aude vocea lui Marrs:

— Are informaţii care spun că axumitul e în Las Vegas, iar harappica undeva în nord-vestul Indiei. Crede că Aisling e încă în New York, ceea ce mă face să mă îndoiesc de informaţiile lui, dar în fine… Lucrul cel mai bun e că are dispozitive de urmărire pentru doi dintre ei; prin eliminare, a stabilit că aceştia doi sunt olmecul şi nabateanul. Cahokiana e cu olmecul, lucru confirmat şi de Serviciile Secrete Britanice. An nu e sigur unde se află

donghul. Copiez fişierele chiar acum. Am nevoie de un minut şi cincizeci de secunde. Dar răspunsul e afirmativ. An a fost foarte ocupat şi avem ce ne trebuie.

— Continuaţi la semnalul meu, în aproximativ un minut şi patruzeci şi opt de secunde, Kilo Foxtrot Echo, le spune Jordan. Răspundeţi, câte un clic fiecare.

Aisling apasă pe butonul de pe monoclu.

Clic clic clic clic clic clic clic clic.

An îşi strecoară mâna pe cadrul metalic al patului, până ajunge la perete.

Îl pipăie cu grijă şi dă de un buton, nu mai mare decât o monedă.

Un Jucător a venit după el. Cum a ajuns aici, habar n-are. Dar e un Jucător în depozit.

Apasă pe buton.

În 0,06 secunde, cadrul patului se răsuceşte spre perete şi An e aruncat într-o galerie întunecată. Patul acoperă nişa, izolându-l de depozit.

Clanc! Clanc! Cling!

Trei împuşcături, toate din direcţii diferite, două de puşti cu lunetă.

ClipeşteTREMURĂclipeşte.

An se târăşte înainte cu repeziciune. Ceva de metal se înfige în spaţiul dintre pat şi perete. Nu se sinchiseşte să se uite în spate. Ştie că e o rangă.

Înaintează şi mai repede.

TREMURĂTREMURĂ.

Se strecoară într-un spaţiu un pic mai încăpător, suficient de mare cât să se ridice în capul oaselor, luminat slab de un bec roşu. Alte gloanţe ciuruiesc peretele care dă afară, exact în dreptul locului unde se află el. Îl pot vedea chiar şi în ascunzătoarea lui.

Îl pot vedea.

Oare îl şi pot urmări?

Da. N-a luat în calcul un detaliu. Amicul său Charlie din Forţele Speciale Britanice probabil a fost suficient de paranoic, încât şi-a luat măsura de precauţie de a-i implanta lui An un cip când se afla pe distrugătorul din Canalul Mânecii.

Va trebui să scape de el când va avea răgaz.

Se aud alte zgomote dinspre pat. Panoul metalic scârţâie şi cedează, dând la iveală nişa din spatele lui. An aruncă o privire spre el chiar în clipa când apare o mână prin crăpătură şi aruncă ceva în direcţia lui.

An apasă pe un alt buton şi o placă de oţel se ridică brusc din podea, izolându-l de obiectul aruncat spre el, care se loveşte de cealaltă parte a plăcii.

Îşi acoperă urechile.

Se aude o explozie. Pereţii vibrează, dar nu foarte tare. Mica lui încăpere blindată rezistă. Şi în plus, şi-a dat seama după zgomot că a fost o grenadă mică, cu o rază limitată, menită să rănească doar pe cine era chiar în faţa ei.

Genul de grenadă pe care el însuşi ar folosi-o în anumite împrejurări.

Genul de grenadă care necesită modificări speciale.

Un Jucător viclean. Donghul sau poate celta. Unul dintre cei doi Jucători despre care are cele mai puţine informaţii.

Şi, dat fiind că gloanţele sunt de calibre diferite şi vin din mai multe direcţii, acest Jucător nu e singur.

Un Jucător foarte *TREMURĂtremurăTREMURĂ* foarte viclean.

An îşi ia o vestă pe el. E plină cu bombe, declanşatoare la distanţă şi două pistoale semiautomate. Se întinde pe spate şi îşi trage nişte pantaloni negri de bumbac. Se aşază. O mângâie pe Chiyoko.

Chiar deasupra umărului său se aude duduitul unei bormaşini cu rotopercutor.

Trebuie s-o ia din loc.

Dar mai întâi, are o mică surpriză pentru oricine s-ar afla în afara – *clipeşteclipeşte* – în afara micii lui ascunzători.

Aisling îl vede pe An dispărând şi restul echipei intră în acţiune.

— Jordan, aici Aisling, terminat.

— Recepţionat, Aisling, spune Jordan cu nelinişte în glas.

— Intru în depozit,

— Nu, spune Pop. Nu încă. Ai răbdare. Stai cu puşca pregătită.

— Pop are dreptate, Aisling, adaugă McCloskey. KFE se descurcă, întotdeauna se descurcă.

Tocmai de-aia mi-e frică, îşi spune Aisling. *Că sunt experţi şi îşi închipuie că ştiu cu cine au de-a face.*

Aisling aude o rafală de pistol automat şi pe Clov urlând de durere. Comută pe fluxul lui video. Clov e la pământ şi se zvârcoleşte. Pulsul lui creşte brusc în ecranul cu semne vitale din colţul din dreapta jos. Dacă i-ar putea vedea ochii, ar privi furia din ei – furia că a fost împuşcat.

Şi confuzie.

Nu ştiu cu cine au de-a face.

Wi-Fi şi Hamm sar într-o parte şi se uită la podea. An a deschis o mică uşă glisantă de lângă picioarele lor şi a tras în Clov, ale cărui glezne sunt acum ciuruite şi împroaşcă sânge.

— Faza a doua, spune imediat Wi-Fi în sistemul de comunicare.

Skyline, care încă e pe acoperiş, aruncă o funie prin luminatorul deschis. McCloskey o înhaţă şi o prinde de Clov.

— Evacuează acum! spune Wi-Fi, şi în clipa următoare Clov e târât pe podea şi ridicat spre Skyline, la adăpost.

Între timp, Hamm continuă să găurească cu bormaşina. Privirea lui cercetează peretele şi podeaua, căutând o altă uşă secretă, aşteptându-se ca din clipă în clipă să se deschidă încă una şi să apară o armă îndreptată spre el.

Wi-Fi sare câţiva paşi în spate şi cercetează peretele, mişcându-şi pistolul de la stânga la dreapta. După câteva clipe, lângă picioarele lui Hamm iese o ţeavă, iar Wi-Fi trage spre ea. Gloanţele ciuruiesc peretele şi arma se retrage imediat.

Hamm continuă să găurească.

Se deschide o altă uşă glisantă, de data asta 10 picioare mai la stânga. Din ea cad şapte sfere negre, care se rostogolesc pe podea în şapte direcţii diferite.

— Grenade! strigă Wi-Fi.

Atât ea, cât şi Hamm se răsucesc pe călcâie şi fug cât de tare pot printre birouri şi computere. Pe acoperiş, Skyline îl ia pe Clov pe umăr şi fuge şi el.

Exploziile se succed rapid – *bumbumbumbumpocbumpoc.* Doar două dintre grenade sunt incendiare, restul sunt doar cu fum şi lumină. Cele letale împrăştie şrapnel în jur, zgâriindu-i o coapsă lui Wi-Fi, dar ratându-l complet pe Hamm. Amândoi sunt azvârliţi la podea şi la fel şi Skyline, care se află pe acoperiş. Nu e rănit. Se uită la Clov, care pierde sânge prin rănile de la glezne.

— Mi-e bine. Du-te şi prinde-l pe nenorocit, spune Clov.

Skyline încuviinţează din cap:

— Recepţionat.

— Toate unităţile secundare, rămâneţi pe poziţie, spune Jordan în căşti. Mă refer la tine, Aisling. Dacă apare Liu, elimină-l. Repet, *elimină-l.*

În depozit, Hamm sare în picioare şi se adăposteşte în spatele unui stâlp. Wi-Fi nu ia în seamă rana de la coapsă şi face acelaşi lucru. Hamm îi face semn lui Wi-Fi – un pumn, trei degete, degetul mare îndreptat spre stânga.

Mesajul e limpede.

Nu-l vor scoate din ascunzătoare pe An Liu.

Îl vor omorî.

Aisling face mari eforturi să n-o ia din loc. Dar ceilalţi au dreptate. Oricât de greu i-ar fi, trebuie să rămână pe acoperiş. An ar putea apărea de oriunde, şi dacă nu va fi pe poziţie ca să-l împuşte, va rata o mare ocazie.

O scoate din sărite, dar trebuie să aştepte.

O scoate din sărite.

Imediat după ce explodează bombele, An se strecoară înapoi în depozitul plin cu fum şi miros înţepător de sulf. N-are nevoie să vadă, pentru că ştie unde se află totul. Totul, mai puţin cei care îl vânează.

Ajunge la birou în 4,7 secunde. Întinde mâna, găsind laptopul pe pipăite. Îi coboară ecranul, îi scoate cablurile şi îl bagă într-un buzunar mare al vestei.

Mai bâjbâie pe masă şi în cele din urmă dă de ea.

Katana lui Nobuyuki Takeda. O bagă într-o gaică de la pantaloni.

Aude şuierăturile unei puşti cu amortizor. O rafală de gloanţe spintecă fumul, lăsând mici dâre în urma lor. Gloanţele trec la mică distanţă de el.

An îşi scoate pistoalele şi trage la întâmplare – câte patru gloanţe cu fiecare, într-un ritm sincopat. Ţinteşte spre stâlpii din celălalt capăt al depozitului, pentru că, în locul atacatorilor lui, acolo s-ar ascunde şi el.

Toate cele opt gloanţe lovesc grinzile de metal, dar An nu-şi

dă seama că a fost foarte aproape să-i zboare creierii lui Wi-Fi şi să facă o gaură enormă în gâtul lui Hamm.

Wi-Fi şi Hamm se trântesc la podea.

Skyline se lungeşte pe acoperiş şi modifică setările monoclului său, astfel încât să-l identifice pe An după cipul implantat de britanici, nu după căldura corpului.

Skyline mai are nevoie de câteva secunde, după care va trimite coordonatele lui Hamm, Wi-Fi şi celorlalţi, iar Kilo Foxtrot Echo va pune mâna pe An Liu.

În timp ce Skyline umblă la monoclu, An se strecoară prin fum înspre containerele de marfă. Dă la o parte capacul unei cutiuţe de pe vesta lui. Apasă pe butonul roşu de sub capac şi când îi dă drumul...

Aisling primeşte setările făcute de Skyline şi – *hop!* – vede cipul lui An Liu – ştie că e implantat în coapsa lui – mişcându-se încolo şi încoace în timp ce shangul umblă prin depozit.

O Jucătoare care urmăreşte un Jucător.

Aşa cum trebuie să fie.

Aplică prima uncie de presiune pe trăgaci. Coboară capul. Respiră. Gloanţele din puşcă pot străpunge blindajul şi nu vor avea nicio problemă să spintece peretele depozitului şi să se înfigă în trupul lui An.

Absolut nicio problemă.

Dar chiar în clipa când e gata să tragă, strada dinspre vest se luminează, faţa i se încălzeşte, clădirile, ferestrele şi cerul se colorează în portocaliu şi roşu, iar urechile i se umplu de zgomot. Apasă pe trăgaci din reflex. Glonţul loveşte depozitul lui An, străpunge peretele, trece la două picioare pe lângă shang, străpunge vesta antiglonţ, pielea, osul, plămânul, osul, pielea şi din nou vesta antiglonţ a lui Hamm, înainte să se înfigă în podeaua de beton.

Hamm se prăbuşeşte şi moare instantaneu în camera plină de fum.

Aisling se lasă în jos, acoperindu-şi ceafa cu palmele.

Bomba a explodat chiar în faţa uşilor dinspre golf ale depozitului, proiectând moloz şi şrapnel spre Duke; o bucată de oţel lungă cam de un picior i se înfige în obraz, străbătându-i baza creierului şi secţionându-i partea superioară a coloanei

vertebrale.

Încă o victimă.

Pe acoperiş, Skyline e culcat la pământ, dar încă este teafăr, iar Clov, care aproape că este inconştient din cauza sângelui pierdut, nici măcar nu simte explozia.

Wi-Fi se târăşte până la Hamm. Skyline spune că intră în depozit. Zealot pleacă din ascunzătoarea lui şi se apropie şi el de depozit. Aisling ridică privirea, se uită la latura incendiată a depozitului, în jurul căruia au pornit alarmele maşinilor. În golf, se aude sirena unei nave, fără nicio legătură cu ce se întâmplă aici şi acum, în Jocul Final.

Jucătoarea celtă îşi revine, ridică puşca, trage percutorul şi respiră, fără să ia în seamă ţipetele din cască, fără să ia în seamă că totul se duce de râpă, fără să ia în seamă ordinele lui Jordan, care le cere lui Skyline şi Zealot să stea nemişcaţi, pentru ca Aisling şi Charnel să poată trage în voie.

Nu ia în seamă nimic din toate astea.

Mijeşte ochii şi se uită prin monoclu, încercând să găsească cipul din piciorul lui An. La început nu-l vede, dar în cele din urmă îl descoperă. Un punct violet. Coboară ţeava. Apasă uşor pe trăgaci, ajustează ţinta, apasă, ajustează, apasă.

Şi trage.

Un glonţ de mare calibru străpunge fumul şi trece la doar un centimetru de piciorul drept al lui An.

Shangul iuţeşte pasul.

Încă un glonţ, din direcţia opusă, trece la câteva picioare de el.

Da, chiar mă urmăresc. Vânătaia de pe picior. Acolo e cipul. Trebuie să-l scot când o să am ocazia.

O ia la fugă.

Încă un glonţ – tras de ţintaşul mai bun – trece la doar doi centimetri de el. Faptul că aleargă îi încetineşte.

Ţintaşul mai bun, *Jucătorul,* îşi spune An.

Câteva gloanţe mai mici şuieră pe lângă el. Sunt trase dinăuntrul depozitului. Trage în direcţia de unde vin şi fuge mai tare.

Încă un glonţ de la o puşcă cu lunetă, la câteva picioare de el.

Încă unul din faţă, la doar trei centimetri de el.

Iar acum, gloanţe de deasupra – calibru mediu, carabină cu

amortizor.

Ajunge la timp lângă containerul cu servere IBM. Uşile sunt deschise. Intră în el şi le închide, blocându-le cu o bară care îi va ţine pe atacatori la distanţă câteva clipe.

Aisling trage fără încetare, dar la un moment dat cipul lui An Liu dispare brusc. Mai trage trei gloanţe, până când Skyline îi cere să se oprească.

— L-am văzut, spune Wi-Fi. E în containerul dinspre vest. L-am încolţit. Ne apropiem de el.

Skyline şi Zealot se apropie şi ei. Charnel aleargă pe acoperişuri, spunând Tatăl nostru în şoaptă.

Aisling se ridică în genunchi, apoi în picioare. E pe punctul să sară peste marginea clădirii şi să coboare pe un burlan ca să se alăture celorlalţi, dar îi apare în minte imaginea lui Marcus Loxias Megalos.

Marcus, prima victimă a Jocului Final.

An, primul care a omorât.

An, cel care s-a folosit de reuniunea din Munţii Qin Lin ca să încerce să omoare cât mai mulţi Jucători.

An, cel care şi-a aruncat în aer ascunzătoarea din Xi’an cu o bombă chimică foarte puternică.

Aisling se opreşte.

— Aşteptaţi, spune ea în staţie.

— Ce s-a întâmplat, Aisling? întreabă Pop.

— De ce s-a încolţit singur?

— Ce vrei să spui, puştoaico? întreabă McCloskey.

— Şi dacă…

An face câţiva paşi în container. Gloanţe trase din toate direcţiile ricoşează din pereţii lui blindaţi, alcătuind o melodie stridentă aproape plăcută. Shangul scoate încărcătoarele goale din pistoalele sale şi le reîncarcă. Pune armele în tocuri. Cineva loveşte în uşă. Nu se mai aud focuri. An împinge unul dintre suporturile cu servere, izbindu-l de uşi. Circuitele se rup, împroşcând scântei.

Se apropie de fundul containerului, unde se află un costum de protecţie chimică. Se îmbracă cu el, se asigură că Chiyoko stă comod la gâtul lui şi închide fermoarul. Îşi pune casca, trage gluga peste cască, prinde gluga de costumul umflat, ca de

astronaut, de aceeaşi culoare şi cu aceleaşi însemne ca ale Departamentului de Pompieri din Tokyo. Îşi pune mănuşile, deschide capacul unui mic panou de pe antebraţul stâng şi apasă câteva butoane. Aerul din container vibrează.

Shangul se întinde într-o capsulă metalică şi apasă un alt buton de pe antebraţ. Aude cum sunt smulse uşile containerului. Capsula se închide. Îşi întinde braţele pe lângă el. Pernele de aer din capsulă se umflă, apăsându-l din toate direcţiile.

Eu joc pentru moarte, iubirea mea. Pentru moarte.

An apasă un ultim buton, aflat în podul palmei drepte. Înainte să-i dea drumul, închide ochii.

Vine salvarea.

Eu joc pentru moarte.

— Şi dacă o să detoneze încă o bombă chimică? strigă Aisling.

— Căcat! strigă Jordan. Toate unităţile, abandonaţi misiunea. Repet, abandonaţi, abandonaţi, abandonaţi!

Aisling aruncă puşca din mână şi o ia la fugă spre acoperiş, apropiindu-se de apă. Aleargă cât poate de tare, cu vântul urlându-i în urechi, cu respiraţia întretăiată, izbind acoperişul cu putere, cu coapsele tari ca piatra, cu gambele ca nişte arcuri, cu sângele pulsându-i în vene. E speriată, dar înviorată. Se îndepărtează de un loc unde sigur şi-ar fi găsit moartea, dacă ar fi fost suficient de proastă cât să cadă în capcana lui An – lucru pe care mai avea un pic şi-l făcea.

Alergatul o încântă. Jocul Final o umple de frică.

Asta înseamnă să Joci, cu toate că, în acest moment, are mici şanse să supravieţuiască.

Aleargă foarte repede.

Mai are cincisprezece picioare.

Extrem de repede.

Zece picioare.

Atât de încântător.

Cinci picioare.

Deschide gura şi îşi umple plămânii.

Unul.

Sare peste marginea acoperişului.

Îşi împreunează mâinile, îşi înclină trupul în faţă, se scufundă în apă.

Cerul se luminează intens chiar în clipa când ajunge sub

suprafaţa mării. Aisling înoată în jos, cât mai în jos. Dă din mâini şi din picioare în întunericul negru, în timp ce deasupra ei cad obiecte de toate mărimile. Se răsuceşte şi se apropie de structura scufundată care susţine insula artificială. Se lipeşte cu spatele de un pilon şi rămâne pe loc, ţinându-se cu mâinile de el. Nu vede decât negru dedesubt, iar deasupra, un portocaliu estompat, brăzdat de dâre albicioase acolo unde rămăşiţele împroşcate de explozie cad în apă. Îşi aude bătăile inimii şi bulele de aer care îi ies din plămâni. Recordul ei personal la ţinut respiraţia sub apă e de trei minute şi cinci secunde.

A sosit noaptea când are nevoie de fiecare din aceste secunde.

Şi de câteva în plus.

Sarah Alopay

DORMITOR DIN CASA ISLA TRANQUILA, JULIACA, PERU



Cum a putut Jago să-i facă una ca asta?

Cum?

O să-l omoare. O să-l omoare. O să-l *omoare* pe nenorocit.

Au trecut 25 de ore de când curva de maică-sa a adus-o în camera asta. Sarah a dormit doar trei dintre ele. A stat turceşte pe podea, uitându-se la uşă, sperând că o să vină cineva.

Sperând să vină *el,* olmecul, Jucătorul, prietenul ei, iubitul şi confidentul ei.

Trădătorul ei.

O să-l omoare pe nenorocit.

Dar olmecul n-a intrat în camera ei.

Sarah a stat jos, s-a plimbat şi a ţipat la uşă şi la fereastră, dar oamenii din grădină sau n-o iau în seamă, sau n-o văd şi n-o aud.

Încearcă să-şi păstreze calmul, încearcă să-şi dea seama ce se întâmplă. Se întinde în pat şi încearcă să doarmă în reprize de câte 10 minute. Nu vrea să rateze momentul când vreunul dintre ei intră în cameră, şi ştie că intră cineva, pentru că uneori, când se trezeşte, găseşte mâncare pe masă.

Dar n-o mănâncă.

Când se simte obosită, generoasă sau – din când în când – calmă, îşi spune: O *face înadins. Vrea să stau aici. Nu m-a trădat. Mă iubeşte.*

Apoi îşi aminteşte că olmecul are Cheia Pământului, că i-a luat-o în timp ce ea dormea lipsită de apărare, neputincioasă.

Nu.

Fierbe de furie şi se plimbă de colo-colo, fierbe şi se plimbă. Ca un animal.

Îl urăşte.

Îl urăşte.

O să-l omoare când o să-l vadă din nou.
O să-l omoare pe nenorocit.

Jago Tlaloc

CASA ISLA TRANQUILA, JULIACA, PERU



Jago nu se plimbă prin camera lui – în care şi-a rupt piciorul la şapte ani, când a încercat să sară din pat, în care s-a tăiat la mână la nouă ani, când îşi ascuţea cuţitul, în care s-a sărutat prima oară cu Juella, o verişoară de gradul al doilea, când el avea 12 ani, iar ea 14. Nu blestemă pereţii, nu nesocoteşte binefacerile casei şi nici nu plănuieşte pe cine, cum şi când să omoare mai departe. Nu nesocoteşte nici somnul. Nu refuză să mănânce. Nu se arată nici îngrijorat, nici temător.

Nu poate. Dacă ar face-o, ar fi prea periculos pentru ea.

Pentru Sarah.

Pentru cea pe care o iubeşte şi faţă de care şi-a luat un angajament.

Pentru cea pe care a trădat-o temporar.

S-a tot gândit la ea din clipa când mama şi tatăl lui au hotărât s-o închidă, împotriva voinţei lui. S-a gândit când ar fi bine s-o elibereze. Pentru că trebuie s-o elibereze. Chiar dacă asta înseamnă să încalce pactul pe care îl are cu seminţia lui. Acum, Sarah şi cu el sunt împreună. O echipă.

Iar ea e o Jucătoare.

La fel ca el.

Sarah are nevoie să Joace.

E furios pe mama şi pe tatăl lui, extrem de furios, dar n-o poate arăta. Dacă ar face-o, ar omorî-o pe Sarah. La început, a protestat – dacă n-ar fi făcut-o, ar fi fost de asemenea suspect şi probabil le-ar fi dat motive s-o omoare –, dar apoi s-a prefăcut că e de acord ca Sarah să fie închisă. Iar părinţii par să fi acceptat înştiinţarea lui. Sau poate sunt dornici să-i accepte minciunile, ceea ce înseamnă cam acelaşi lucru.

Dar în adâncul lui, Jago ştie: nu va Juca fără ea. I-a făcut o promisiune. Dacă nu se întâmplă ceva neaşteptat, n-o să plece

de la Isla Tranquila fără Sarah Alopay.

N-o să plece.

Dar mai întâi trebuie să se vadă cu înţeleapta olmecă.

Mai întâi trebuie să se vadă cu Aucapoma Huayna.

Acum.

Cineva ciocăne la uşă.

— Da.

Renzo îşi vâră capul în cameră:

— E pregătită.

Jago se ridică în picioare, trecându-şi palmele peste coapse. Traversează camera şi ia Cheia Pământului – atât de mică, aparent atât de insignifiantă – dintr-un bol din lemn de mahon şi o strânge în pumn. El şi Renzo se duc în curtea interioară. Jago nu se uită spre fereastra de la camera lui Sarah. Sunt aşteptaţi de Guitarrero, care fumează o ţigară de foi pe marginea fântânii arteziene. Guitarrero îl întreabă pe fiul său dacă e pregătit, iar acesta îi răspunde:

— Bineînţeles.

Ies din curte şi intră în aripa pentru musafiri a vilei uriaşe, pornind spre camera unde au cazat-o pe Aucapoma Huayna.

Cinci uşi mai încolo, la capătul holului, e Sarah Alopay.

Jago aproape că-i simte mirosul furiei.

Ajung la uşa Aucapomei Huayna. Guitarrero trage un fum din ţigara maro şi subţire:

— A cerut să intri singur, Jago.

Foarte bine, se gândeşte în sinea lui, apoi îi răspunde tatălui său:

— În regulă.

Apoi pune mâna pe clanţă şi spune

— *Papi,* dacă trebuie s-o las pe Sarah în Peru, o să... ai grijă de ea?

— Da.

— Juri?

— Jur.

Jago, un detector de minciuni ambulant, simte că Guitarrero îl minte. Propriul său tată. Îl minte.

Din nou.

— Mulţumesc, spune Jago, şi de data asta e sincer, pentru că avea nevoie să ştie care sunt adevăratele intenţii ale tatălui său.

Deschide uşa şi intră în cameră. Storurile sunt trase, dar

încăperea e luminată de o veioză care creează o atmosferă plăcută. Dintr-un radio mic se aude în surdină muzică clasică. Aucapoma Huayna aşteaptă la o masă rotundă. E o femeie gârbovită şi firavă, cu pielea stafidită – mai mult oase decât muşchi. Poartă un capot de mătase bleu şi o pereche de papuci pufoşi. De încheieturile subţiri ale mâinilor îi atârnă brăţări de argint. Se uită ţintă la Jago – pare că priveşte prin el – şi spune cu o voce blândă în vechea limbă a olmecilor:

— Vino, copile. Ia loc.

Jago se aşază:

— Mulţumesc că ai venit până aici, Aucapoma Huayna.

Bătrâna îşi flutură o mână în dreptul feţei:

— Pentru puţin, copile. Cu toţii aşteptam de mult să se întâmple asta, nu-i aşa?

— Aşa-i.

— Dar să ştii că sunt bătrână – ca şi când n-ai vedea cu ochii tăi! –, aşa că să trecem direct la subiect, ce zici?

Jago îi apreciază francheţea:

— De acord. Vrei s-o vezi?

Îşi întoarce palma în sus:

— Foarte mult.

— Poftim, spune el, dând drumul Cheii Pământului pe pielea ei ridată.

— Ahhhhhh! exclamă Aucapoma Huayna. Atât de uşoară… şi totuşi atât de importantă.

Jago nu spune nimic.

— Oamenii din Ceruri sunt nişte meşteşugari desăvârşiţi. Sau poate ar trebui să spun… Creaturile din Ceruri! râde ea de propria ei glumă slabă – un râs firav, ca un tril de pasăre.

— Ei ne-au făcut, nu-i aşa? spune Jago.

Aucapoma Huayna îşi strânge degetele în jurul Cheii Pământului şi îşi întinde arătătorul lung spre Jago.

— Aşa este, răspunde bătrâna. Şi ne-au condus favorabil – mai ales pe noi, olmecii – timp de multe generaţii.

— Aucapoma Huayna, deţii înţelepciunea regelui Pachakutiq[78]. Ştii mai multe despre istoria străveche şi despre adevărurile ei decât orice alt olmec în viaţă. Spune-mi, ce ştii despre joc?

— Ştiu multe despre istoria străveche, Jago. Ca şi când

[78] Pachakutiq (1438–1471): al nouălea conducător al Regatului din Cuzco (n.tr.).

cunoştinţele mi-ar fi fost şoptite de Creatorii înşişi. Ştiu despre extragerea aurului şi despre experimentele genetice, despre specificaţiile pentru construirea piramidelor, despre cum au concentrat Creatorii câmpurile energetice din jurul Pământului pentru propriul lor folos. Ştiu secretele ultimei ere glaciare şi ale Potopului care i-a pus capăt. Ştiu despre străvechile maşini zburătoare şi despre legăturile dintre continente existente în preistorie – dintre China şi America de Sud, dintre India şi Africa. Ştiu despre epistemologie şi despre subjugarea oamenilor prin sisteme de credinţă. Ştiu cum să omor oameni în toate modurile posibile. Ştiu zeci de limbi uitate şi moarte. Eu sunt veriga antropologică lipsă.

Aucapoma face o pauză.

Dacă asta înseamnă să treacă direct la subiect, atunci Jago se bucură că bătrâna nu a vrut să stea toată ziua la discuţii, să afle în detaliu ce s-a întâmplat.

— Iar acum, că am văzut Cheia Pământului, ştiu exact ce să fac cu ea.

Gata, începe, îşi spune Jago în sinea lui.

Aucapoma se uită la mica bilă neagră şi la mâna ei, apoi spune cu glas scăzut:

— Cheia Pământului a fost făcută dintr-o piatră scoasă din marile cariere subterane ale unei aşezări străvechi, descoperite sub ruinele oraşului Tiwanaku[79], fondat în Antichitatea târzie, aflat la sud-est de marele lac ce acoperă Vârful de Plumb. Acolo vei găsi Poarta Soarelui. O cunosc foarte bine, din vârf până în temelii. Mergi acolo cu Cheia Pământului şi pune-o în peretele dinspre sud al porţii, la exact două *luk'a* – adică o sută douăzeci şi unu virgulă doi centimetri – deasupra solului. Atunci şi numai atunci va vedea Jucătorul locul unde se află Cheia Cerului.

— Tiwanaku, spune Jago oftând.

— Da, Jucătorul meu.

— Care se află pe teritoriul clanului Cielo. La dracu'… Scuză-mi limbajul, Aucapoma.

Aucapoma râde din nou:

— Te rog, sunt femeie bătrână. Nu mai am nimic neprihănit – mai ales urechile şi limba!

— Şi ştii ceva despre a treia şi ultima cheie – Cheia Soarelui?

— Nu, nimic.

[79] Sit arheologic precolumbian din vestul Boliviei (n.tr.).

Aucapoma Huayna surâde, apoi e cuprinsă de un uşor acces de tuse. Când îşi revine, îi înapoiază Cheia Pământului lui Jago. I s-au umezit ochii de la tuse.

— Mulţumesc, Aucapoma Huayna, spune Jago cu un aer foarte cuviincios. Te rog să păstrezi pe mai departe cunoaşterea noastră străveche. S-ar putea să am din nou nevoie de ea. Iar acum, sper să nu te superi, dar trebuie să Joc.

Jago se răsuceşte pe călcâie şi face trei paşi, dar înlemneşte când o aude pe Aucapoma Huayna spunând printre dinţi:

— Stai!

Vocea ei e diferită acum – s-a îngroşat de la ce i s-a pus în gât şi a făcut-o să tuşească.

— Trebuie să-ţi vorbesc despre fată, mormăie ea.

Jago se întoarce, dar foarte încet:

— Ce-i cu ea?

Bătrâna ia o gură de apă dintr-un pahar mic, împodobit cu frunze aurii, apoi întreabă:

— Ce ţi-a zis despre seminţia ei?

— Nu mare lucru. Mi-a lăsat impresia că seminţia ei nu e la fel de pregătită ca noi; nu-mi dau seama de ce, dar se consideră mai „normali”, decât celelalte seminţii. Să nu mă înţelegi greşit, Sarah e o ucigaşă la fel de capabilă ca orice Jucător, dar seminţiei ei par să-i lipsească… resursele noastre şi ale altora.

Aucapoma dă uşor din cap:

— Există un motiv pentru asta, Jucătorul meu.

Jago face un pas în faţă:

— Care?

— Nu ştiai mare lucru despre seminţii când a început jocul, dar eu ştiu povestea cahokienilor de foarte mulţi ani.

— Ce-i cu ei?

— Dintre cele 12 seminţii, cahokienii sunt singurii care, de-a lungul istoriei, s-au răzvrătit şi au luptat împotriva Creatorilor.

Jago se trânteşte pe scaun:

— Xehalór Tlaloc mi-a povestit ceva despre asta cu mult timp în urmă. Ceva despre o luptă între pământeni şi Zeii din Ceruri. Deci e adevărat?

— Da.

— Când?

— În anul 1613 d.Ch., Creatorii terminaseră de extras aurul de pe Pământ, dar cahokienii le datorau o mie dintre copii, potrivit

unei vechi înţelegeri cu ei. Şi când ultimul contingent de Creatori de pe planetă a cerut aceşti copii înainte să plece, cahokienii au refuzat.

— Nu se temeau de furia Creatorilor?

— Nu. Pentru că deja înţeleseseră că aceşti Creatori nu erau zei, ci muritori, şi că abilităţile lor se datorau tehnologiei, nu puterii divine. Cahokienii au îndrăznit să creadă că le puteau ţine piept folosind tehnologia puternică oferită de Creatorii înşişi – mai exact, arme cu proiectile energetice. Ce n-au luat ei în calcul a fost că, între timp, Creatorii îşi perfecţionaseră armele, şi după trei zile de luptă cu pierderi însemnate de ambele părţi, Creatorii pur şi simplu au ras câmpul de luptă de pe faţă pământului, fără ca măcar să-şi retragă propriii soldaţi. N-a supravieţuit niciun Creator. Doar doi bărbaţi cahokieni au rămas în viaţă, plus un grup răzleţit de femei şi copii.

— Deci ăsta a fost preţul pe care l-au plătit. Au fost la un pas de extincţie.

— Au plătit un preţ şi mai mare de atât. Ca un ultim afront, Creatorii i-au făcut să uite adevăratul nume al seminţiei lor – care se traduce prin „Poporul”.

— *Dio!* exclamă Jago.

— Şi mai e ceva. Creatorilor le e frică, Jucătorul meu. Se tem că în vreo sută cincizeci de ani – care pentru ei reprezintă o fracţiune de secundă – oamenii vor…

— Vor deveni aproape egalii lor.

— Da.

— Şi de-aia cred că a început Jocul Final acum. Nu doar ca să se îndeplinească profeţia, ci ca să ne împuţineze, ca să ne înfrâneze progresul.

Tac amândoi.

— Trebuie s-o omori, Jago, îi porunceşte calm Aucapoma Huayna.

— Ce?

— Alianţa cu ea e o nebunie. Creatorii nu vor permite ca seminţia ei să câştige. Pur şi simplu nu vor accepta una ca asta. Şi nu vor lăsa să câştige nici pe unul dintre aliaţii ei. Şi cu atât mai puţin nu îl vor lăsa pe iubitul ei să câştige.

— Eu…

— Trebuie s-o omori cu mâinile tale. Trebuie să le arăţi Creatorilor că faci orice ca să câştigi.

— Dar de ce? Tocmai ai recunoscut că sunt muritori şi ai dat de înţeles că sunt meschini.

— Nici mai mult, nici mai puţin decât noi. E adevărat că suntem făcuţi după chipul şi asemănarea creatorului nostru.

Aucapoma Huayna se apleacă şi îl ia pe Jago de mâini. Obrajii ei se înroşesc brusc şi chipul ei capătă o mină imperativă.

— Creatorii încă sunt de temut, spune ea cu buze tremurătoare. Asta e lecţia rebeliunii cahokiene. Nu trebuie să-i punem la încercare, Jago Tlaloc.

— Şi dacă jocul poate fi oprit?

— Nu poate fi oprit, insistă ea, aplecându-se şi mai mult spre el.

Jago îi simte respiraţia – un amestec neplăcut şi intens de cafea, vitamine şi acid gastric.

— Evenimentul a fost declanşat, continuă Aucapoma. Nimic nu-l mai poate opri acum. Trebuie să Joci. Şi tu – *tu!* – trebuie s-o omori pe cahokiană.


[80]

[80] http://eg2.co/212

<u>Hilal ibn Isa al-Salt</u>

HOTELUL ŞI CAZINOUL VYCTORY, APARTAMENTUL PERSONAL AL LUI WAYLAND VYCTORY, LAS VEGAS, NEVADA, STATELE UNITE



Hilal o urmează pe Rima Subotic pe un culoar fără nicio decoraţiune, iar cei doi netinimi masivi merg în spatele lui.

Iată unde am ajuns, îşi spune Hilal. *Nu Joc aşa cum credeam că am să Joc. Ci am venit aici. Să distrug Corupătorul.*

Nervii îi sunt întinşi la maximum. Se gândeşte la nisip, la vânt, la curmale dulci şi la apă rece. La lucrurile care îi aduc pace sufletească.

Toate astea îi domolesc inima.

Cu greu.

— Încă o întrebare, axumitule, spune Subotic peste umăr.

— Da?

— De ce te-ai lepădat de seminţia ta şi ai venit să te supui Stăpânului Vyctory?

— Nu m-am lepădat deloc de ele, soră, răspunde Hilal simplu.

— Explică-te.

— La scurtă vreme după Convocare, am aflat că Jucătorii pot salva umanitatea şi pot opri începerea jocului.

Subotic ajunge la capătul culoarului şi se opreşte. Nu se vede nicio uşă, nicio fereastră, niciun fel de deschizătură. Hilal simte că s-au oprit şi cei doi netinimi. Subotic îi aruncă axumitului o privire întrebătoare.

— Tot ce trebuia să facem era să ne oprim din Jucat, continuă Hilal. Dacă unul dintre noi n-ar fi găsit Cheia Pământului, Evenimentul nu s-ar fi declanşat şi Jocul Final nu ar fi mers mai departe.

— Da, aşa a spus Creatorul în anunţul lui.

— Exact. Am încercat să-i informez pe ceilalţi Jucători, dar eforturile mi-au fost zădărnicite de o explozie solară uriaşă care,

întrucât au intervenit Creatorii, n-a lovit decât micul nostru ţinut din Etiopia. În acelaşi timp, am fost atacat de doi Jucători aliaţi şi am suferit aceste răni. La nici treizeci şi şase de ore după aceea, Cheia Pământului a fost descoperită, iar Evenimentul s-a declanşat. După ce m-am consultat multe ore cu maestrul meu, ne-am dat seama că au intervenit în joc Creatorii… Şi nu au voie să intervină.

— Nu, nu au voie. Dar asta tot nu explică de ce eşti aici, să te supui Maestrului Ea.

— Am hotărât că, din moment ce Creatorii nu-şi respectă angajamentul faţă de noi, atunci putem să procedăm şi noi la fel, aşa că am deschis Chivotul să vedem ce puteri se află înăuntru. Cei doi netinimi care au făcut asta au murit.

— Chivotul e o unealtă foarte periculoasă.

— Într-adevăr. În el se aflau două cobre, fiecare înghiţind coada celeilalte.

Hilal strânge capetele de şarpe ale toiegelor. Palmele i-au transpirat. Ştie că Ea priveşte şi ascultă această conversaţie, iar Hilal se află pe muchie, acolo unde adevărul se învecinează cu neadevărul.

— Uroborosul întrupat, spune Subotic.

— Da. Copleşit de ura faţă de Creatori, stăpânul meu a apucat cei doi şerpi şi i-a izbit cu capul de urna lui Moise. Amândoi au murit şi s-au făcut cenuşă. În Chivot se mai aflau doar o grămăjoară de praf, maşinăria de mană, de care nu ne-am atins şi dispozitivul pe care îl ţii în mână.

Subotic îl răsuceşte în mână.

— Era inert în mâna stăpânului meu, la fel ca în mâna dumitale, dar a prins viaţă imediat ce l-am atins eu, Jucător în Jocul Final. Mesajul lui e simplu şi m-a pus în faţa a două căi: Joacă jocul căutând Cheia Cerului sau încearcă să ajungi la Stăpânul Ea. După ce am aflat că jocul e o nebunie – că dezlegarea Marii Enigme poate fi influenţată de Creatori, deşi au promis că n-or să intervină –, am hotărât că avem nevoie de ajutor. Pur şi simplu. Ştim că Ea îi urăşte pe fraţii şi surorile lui Creatori mai mult decât orice pe lume, aşa că la cine altcineva puteam apela dacă nu la cea mai puternică fiinţă de pe Pământ? Cu cine altcineva să ne aliem dacă nu cu duşmanul duşmanului nostru? Doamnă Subotic, ceilalţi Jucători nu mai sunt principala mea grijă – nici măcar cei care mi-au făcut asta, adaugă el,

trecându-şi o mână peste faţă. *Adevăratul* duşman sunt Creatorii şi însuşi Jocul Final.

Subotic dă uşor din cap:

— E un argument convingător, axumitule. Unul pe care îl accept. Te rog să mă urmezi.

Da, îşi spune Hilal, *se pricepe de minune să-şi ascundă adevăratele intenţii.* Se pricepe atât de bine, încât o clipă îi trece prin minte că poate Subotic nu e deloc o spioană, iar el poate se aruncă cu capul înainte într-o capcană elaborată.

Însă alungă din minte aceste gânduri.

Capcană sau nu, urmează să stea faţă în faţă cu Ea.

Subotic se întoarce spre perete şi o ia din loc. Până şi Hilal e un pic surprins când vede că pur şi simplu trece prin perete, ca şi când ar fi o stafie. Axumitul ezită, dar unul dintre netinimi îl împinge de la spate. Hilal o ia din loc şi, la fel ca Subotic, trece prin perete.

Care nu e decât o proiecţie holografică.

Hilal ajunge în pragul unei încăperi impozante. Podeaua e din marmură, iar tavanul se înalţă la 13 metri. Peretele din stânga şi cel din dreapta se deschid în formă unui „V” larg; sunt poleiţi cu argint şi împodobiţi cu tot felul de flori şi plante exotice. Într-o colivie neagră din lemn ciripesc vesel peste zece papagali – galbeni, albaştri, portocalii şi roz. În faţa coliviei e o carte veche de câteva sute de pagini aşezată pe un piedestal înalt cam până la talie. Cartea e legată în piele neagră şi e deschisă la o secţiune de la mijloc. Hilal abia distinge caracterele de pe foi – sunt ciudate şi nefamiliare.

Câţiva metri mai încolo e un copac înalt făcut din sticlă multicoloră, iluminat pe dinăuntru, care străluceşte în toate culorile curcubeului. În jurul copacului sunt aranjate scaune de pluş, canapele şi mese joase. Dincolo de această zonă, în partea cea mai lată a acestei încăperi în formă de „V”, se înalţă de la podea la tavan nişte ferestre care dau spre Las Vegas-ul cu clădirile lui fantastice dedicate zeului numit Bani şi spre cerul nesfârşit la baza căruia se înalţă munţii roşiatici.

În dreptul ferestrelor, cu faţa spre Hilal, stă Wayland Vyctory.

Pare să aibă 70 de ani. Are ochi strălucitori şi un zâmbet artificial. Pare să-şi fi făcut multe operaţii estetice. Poartă un costum pe comandă, fără cravată. Pe degetul mic de la mâna stângă are un inel enorm de aur, cu diamant.

— Maestre Hilal ibn Isa al-Salt, bine ai venit la mine acasă, spune el, pielea de pe stânga feţei rămânându-i aproape imobilă.

Subotic face un pas într-o parte şi lasă capul în jos.

— Stăpâne, spune Hilal, pornind spre duşmanul său. Mulţumesc că m-ai primit.

Netinimii îl urmează fără zgomot.

Hilal şi Vyctory se află la o distanţă de 10,72 de metri şi se apropie unul de altul. Hilal strânge toiegele în mâini. Se pregăteşte să le activeze. Trebuie doar să se apropie mai mult – să fie la mai puţin de un metru distanţă – şi şerpii străvechi vor face restul.

Au ajuns la 8,6 metri unul de altul.

Vyctory se opreşte lângă copacul multicolor:

— Îţi văd pulsul, Jucător Axumit. Ce te tulbură?

Hilal continuă să meargă. Îşi împinge diafragma în jos şi încearcă să-şi simtă greutatea picioarelor, organele din abdomen, inima, încearcă să se stăpânească.

— Nimic, Stăpâne. Sunt… pur şi simplu încântat. S-au întâmplat lucruri ciudate în ultimele zile, lucruri uimitoare. Oricât te-ai antrena, tot nu e suficient. N-am crezut niciodată că Jocul Final va începe. Şi n-am crezut niciodată că am să te găsesc, Stăpâne! exclamă el, aplecându-se respectuos.

Cu capul plecat în pământ, Hilal observă cu coada ochiului că Vyctory îi face un mic gest unuia dintre netinimi. Axumitul ridică privirea, iar Vyctory zâmbeşte.

— Şi eu sunt încântat. Mă întrebam când – şi *dacă* – mă va găsi vreun Jucător. Mă bucur că eşti tu.

Vocea lui Vyctory e melodioasă şi cuceritoare. Hilal trebuie să-i reziste. Trebuie să-şi folosească toată pregătirea.

Doar 7 metri.

— Îmi pare rău că a trebuit să înduri atât de multe atât de devreme, Maestre al-Salt, continuă Vyctory cu glasul său plăcut, făcând semn spre rănile lui Hilal. Dacă totul merge bine astăzi, să ştii că te pot repara, îţi pot reda înfăţişarea de dinainte.

— Ar fi nemaipomenit, Stăpâne.

Şase metri.

Cinci.

Încă puţin.

Hilal îşi duce degetele mari deasupra capetelor de şarpe ale

toiegelor.

O să se întâmple repede. Foarte repede.

Pe buzele lui Vyctory se aşterne un zâmbet larg, iar gura i se lăţeşte grotesc de mult, ca şi când faţa lui ar putea să se întindă ca a unui erou de benzi desenate. Desface degetele, dă uşor din cap şi îşi bombează pieptul.

Vino, par să spună mişcările lui. *Vino la mine şi bucură-te.*

Îi mai despart doar trei metri. Doi.

Dar, chiar în clipa când Hilal se pregăteşte să aducă toiegele la viaţă şi să le lase să atace, netinimii le lovesc cu picioarele în partea de jos. Cade în genunchi. Fiecare netinim îl apucă cu câte o mână de umeri şi îl împing pe burtă, apoi smulg toiegele din strânsoarea puternică a lui Hilal.

Degetele axumitului se răşchirează pe podea.

Toiegele rămân neschimbate, alunecând pe plăcile de marmură. Şerpii nu apar.

Subotic nu face nimic. L-a trădat. Sau poate pur şi simplu nu-l poate ajuta, pentru că vrea să poată spiona în continuare.

Vyctory îl apucă pe Hilal de sub bărbie şi îl strânge atât de tare, încât axumitul nu mai poate vorbi. Durerea e îngrozitoare.

— Chiar ai crezut că mă poţi păcăli? *Eu* i-am învăţat pe oameni cum să mintă încă din zilele întunecate ale Antichităţii!

— Aaah, e tot ce reuşeşte Hilal să articuleze printre dinţi.

— Taci, axumitule. Am auzit tot ce i-ai zis lui Rima. Nu ţi-am dat voie să intri aici decât ca să văd cu ochii mei cât de patetic eşti şi ca să mă uit la „darul” pe care mi l-ai adus.

Hilal nu spune nimic.

— Nu ştiu de ce, dar te compătimesc, pufneşte Vyctory. O să mă asigur că mori repede, când o să vină momentul. Şi o să vină curând.

Vyctory îi dă drumul la bărbie, iar netinimii îl apucă de încheieturile mâinilor, îl ridică în genunchi, răsucindu-i braţele la spate. Trunchiul lui Hilal se apleacă mult în faţă şi tâmpla i se izbeşte de podea, aşa că, pentru a vedea şi altceva decât picioarele lui Vyctory, axumitul trebuie să-şi răsucească gâtul şi să-şi dea ochii peste cap.

— Arată-mi dispozitivul, Rima, spune Vyctory.

Subotic îi aruncă aparatul străvechi, iar Vyctory îl prinde cu o mână şi fluieră cu un aer impresionat:

— Vasăzică aşa. E o unealtă foarte veche. Am una exact ca

asta pe undeva. Ştii ce-i ăsta, al-Salt? Pentru ce a fost conceput?

— Ca să ţi-l bagi în fund?

— Hm. Nu apreciez înclinaţia oamenilor către vulgaritate în momentele de cumpănă, al-Salt.

— Într-adevăr, nici eu.

— Atunci lasă prostiile şi zi-mi la ce crezi că foloseşte.

— Ca să te găsesc pe tine. Ca o alarmă protejată cu o cutie de sticlă: în caz de urgenţă, spargi geamul.

Vyctory îşi mută greutatea de pe un picior pe altul:

— Nu. Ăsta e dispozitivul pe care Moise îl folosea ca să discute cu nava verilor mei, înainte ca toţi – sau aproape toţi – să abandoneze colţul ăsta jalnic al galaxiei. După cum ştii, s-a crezut că Chivotul e un fel de transmiţător – cutia din lemn de salcâm poleit cu aur, tronul milei, heruvimii –, dar n-a fost decât o amăgire. Ăsta era adevăratul transmiţător. Moise l-a primit de la ei şi l-a folosit ca să discute cu zeul lui în cele patruzeci de zile pe care le-a petrecut pe vârful muntelui Sinai.

Hilal ar lua în râs această blasfemie, dacă n-ar şti adevărul.

Şi *acesta* este adevărul.

— Ai reuşit să comunici cu nava lor cu ajutorul transmiţătorului? întreabă Vyctory.

Hilal simte că-i ard umerii, iar genunchii săi apasă dureros în podeaua de marmură. Încearcă să-şi ajusteze poziţia ca să stea un pic mai confortabil, dar netinimii îl pedepsesc pentru îndrăzneală, înteţindu-şi strânsoarea.

— Nu, reuşeşte Hilal să răspundă.

— Ştii de ce n-ai putut?

— Nu.

— Pentru că nu eşti Moise, axumitule. Nu eşti decât un Jucător.

— Poate. Dar sunt un Jucător care a fost la un pas să te omoare, Maestre Ea.

— Să mă omori? Ce cărţi vechi ai frunzărit? Singura care spune adevărul e acolo, pe stativ. Cuprinde toată cunoaşterea Antichităţii. *Toată.* Plus regulile pentru Jocul Final întocmite de Creatorii voştri. Reguli pe care n-o să le afli niciodată.

— Mulţumesc că m-ai lăsat să-mi arunc privirea pe ea, maestre. Fie şi pentru o clipă.

— Mda, m-am săturat de tine, dar mă bucur că mi-ai adus transmiţătorul. O să-l folosesc pentru a vorbi cu verii mei când

navele lor or să mai vină prin colţul ăsta de univers, ceea ce o să se întâmple curând.

Se uită la netinimi:

— Omorâţi-l.

Apoi se răsuceşte pe călcâie, iar unul dintre netinimi îşi ia mâna de pe umărul lui Hilal şi i-o pune pe ceafă.

Pe Hilal îl cuprinde o linişte neaşteptată. Într-un fel sau altul, totul urmează să se termine. Asta e ultima lui şansă.

— Nu vrei să ştii *cum* aveam de gând să te omor? întreabă el.

Vyctory se opreşte. Netinimul se opreşte şi el.

— Aveam de gând să mă apropii de tine suficient cât să ridic unul dintre toiegele mele străvechi – date Jucătorilor axumiţi din generaţie în generaţie încă dinainte de vremea lui D’mt, a lui Ezana, a lui Na’od şi chiar a lui Menelik – şi urma să ţi-l înfig în gură şi să ţi-l adâncesc în gâtlej până în stomac. Iar pe celălalt urma să ţi-l înfig în piept. Voiam să fac Semnul Crucii înăuntrul tău, să scot din tine esenţa de Creator şi să o distrug pentru totdeauna. Aşa aveam de gând să te omor, Ea. Aşa.

Minciuni. Dar, întrucât moartea iminentă îi dă putere, Hilal le face să sune cât se poate de adevărate.

Vyctory pufneşte în râs:

— *Semnul Crucii?* Seminţia ta n-a învăţat nimic de-a lungul mileniilor? Semnele au o semnificaţie numai pentru că le este atribuită o semnificaţie. Toate astea sunt nişte aiureli, axumitule!

Şi Hilal aproape îl aude pe Vyctory clătinând din cap:

— Mă bucur că Jocul Final a început în sfârşit şi că toate seminţiile vor fi şterse de pe faţa pământului. Şi mai ales a ta. Nimic mai jalnic decât cineva care a fost iniţiat, dar încă se agaţă de o fărâmă de credinţă.

— Poate, spune Hilal. Dar măcar urma să *încerc* să te omor. E mai mult decât a făcut oricare alt membru al seminţiei mele începând din anul 1200.

— Şi o să păţeşti ce a păţit şi ea. O să încerci şi o să dai greş. Cu nişte toiege, Rima! Tu înţelegi cum vine asta?

— Nu, nu înţeleg, răspunde Subotic calm.

— Nici eu. Arată-mi toiegele, Jael, spune Vyctory, pronunţând în sfârşit numele celuilalt netinim.

Da, îşi zice Hilal.

Închide ochii şi spune o rugăciune în gând.

Da.

Inima i se linişteşte. Respiraţia i se domoleşte şi ea.

Jael îi dă drumul axumitului şi ia toiegele de jos, iar Hilal se relaxează un pic şi se uită la Ea care, cu o mină încruntată, întinde mâna după toiagul lui Aaron şi după cel al lui Moise.

Da.

Imediat ce Ea pune mâna pe ele, toiegele se metamorfozează şi şerpii se năpustesc spre el. Dispozitivul cade pe podea, alunecând pe plăcile de marmură. Jael dă să înhaţe şerpii, însă cel care era toiagul lui Moise e foarte iute şi se înfige direct în gura deschisă a lui Vyctory, coborându-i pe gâtlej într-o fracţiune de secundă. Celălalt, care era toiagul lui Aaron, i se încolăceşte de trei ori în jurul gâtului, strângând cu putere, şi, cu dinţii plini de venin, muşcă faţa lui Vyctory cu lovituri fulgerătoare. Vyctory duce mâinile la gât şi încearcă să-şi vâre degetele sub spiralele din jurul gâtului. Jael încearcă şi el să-l ajute, dar şarpele e prea puternic.

Kaneem, la fel de şocat, îşi slăbeşte strânsoarea suficient cât să-i permită axumitului să se lase pe spate şi să-l lovească cu trunchiul peste picioare. Netinimul se prăbuşeşte pe podea, chiar lângă Hilal, care ridică imediat cotul şi încearcă să-l lovească peste mărul lui Adam.

Dar Kaneem e rapid şi prinde mâna axumitului înainte să-i strivească gâtlejul. Hilal îi dă un pumn cu cealaltă mână, rupându-i trei coaste, şi îl aude pe Vyctory ţipând şi gâfâind în timp ce şarpele lui Moise îşi croieşte drum prin măruntaiele lui.

Axumitul continuă să-l lovească cu pumnul pe Kaneem, rupându-i alte coaste, până când acesta îi dă drumul la cot, iar Hilal îl ridică şi îl izbeşte peste mărul lui Adam, strivindu-i gâtul şi omorându-l pe loc.

Hilal aude apropiindu-se tocurile lui Subotic, apoi o aude armând un pistol. Axumitul se rostogoleşte. Un glonţ ricoşează din podeaua de marmură şi se opreşte într-o fereastră, fisurând geamul fără să-l spargă.

Subotic trage înspre Jael şi Vyctory.

Nu l-a trădat.

Hilal se năpusteşte spre Jael şi Vyctory, în timp ce Subotic trage trei focuri rapide. Unul dintre gloanţe îl loveşte în coapsă pe netinim. Hilal şi-ar dori ca Subotic să nu mai tragă şi să lase şerpii să-şi facă treaba. Axumitul alunecă pe lângă Jael, înhăţând

maceta inscripţionată cu IUBIRE, pe care netinimul o are prinsă de curea, dar nu e suficient de rapid cât s-o recupereze şi pe cealaltă. Se opreşte şi se ascunde în spatele unei canapele. Va lăsa şerpii să-şi termine treaba înainte să-l atace pe Jael.

Dar în timp ce ascultă icnetele şi gâlgâiturile lui Vyctory, Hilal aude:

— Omoară-i pe amândoi!

Axumitul se uită peste marginea canapelei şi îl vede pe Jael luând mâinile de pe Vyctory şi ascunzându-se după copacul de sticlă. Subotic trage din nou şi copacul se sparge într-un milion de cioburi multicolore. Jael azvârle maceta chiar în clipa când aerul se umple de cioburi, iar Subotic n-are timp să reacţioneze şi tăişul i se înfige adânc în coapsă şi în abdomen. Pistolul îi cade din mână, apoi şi ea, şi maceta se prăbuşesc pe podea. Faţa ei îşi pierde şi puţina roşeaţă pe care o avea.

Hilal se uită la Vyctory. Jael ar trebui să-l atace pe Hilal acum, dar în schimb se întoarce cu spatele şi se duce din nou lângă Vyctory, stăpânul său iubit, care e în agonie. Axumitul vede disperarea din acţiunile lui Jael, care încearcă să smulgă şarpele de la gâtul lui Vyctory, dar cobra e prea puternică.

Hilal se ridică în picioare şi se apropie pe furiş de cei doi. Vyctory îl vede apropiindu-se şi ochii i se umplu de furie, dar Jael nu vede. Când ajunge la mai puţin de un metru de spatele lui Jael, axumitul ridică maceta şi îl loveşte fulgerător peste ambii umeri, retezându-i braţele. Sângele ţâşneşte, Jael se prăbuşeşte, iar Hilal îl izbeşte cu picioarele în coaste.

Hilal rămâne câteva secunde în faţa lui Vyctory, căzut în genunchi şi cu ochii plini de frică. Axumitul nu zâmbeşte, nu se bucură, nu-şi linge buzele cu un aer triumfător.

Doar se uită.

Ridică maceta şi îi aşază vârful curbat pe pieptul lui Wayland Vyctory, care o apucă cu ambele mâini, cu faţa umflată de veninul cobrei şi stacojie de la asfixiere, înţepăturile de la colţii şarpelui semănând cu nişte pistrui care sângerează. Vyctory strânge tăişul cu putere şi din degete i se scurge sânge întunecat. Hilal îi răsuceşte încheietura cu 90 de grade, jupuind degetele lui Vyctory şi făcându-l să-şi slăbească strânsoarea.

Axumitul îl împinge cu vârful macetei, iar Vyctory cade pe spate, prăbuşindu-se peste o canapea cu capitonaj gros. Hilal coboară maceta. Se simte dintr-odată sleit de vlagă.

După cinci secunde, Wayland Vyctory se chirceşte şi e cuprins de spasme, apoi picioarele i se destind brusc şi moare.

Capul i se răstoarnă pe canapea, cu gura deschisă.

Şarpele lui Aaron i se descolăceşte din jurul gâtului şi i se aşază pe piept. Mărul lui Adam i se ridică şi coboară, gura i se deschide şi mai mult, apoi limba albastră îi iese printre buze şi şarpele negru iese la iveală. Se înalţă patru inchi din gura lui şi se uită în jur. Când vede coada celuilalt şarpe, o ia între fălci şi o înghite, după care iese cu totul printre buzele cadavrului, năclăit în sânge, fiere şi mucus.

— Ai înghiţit-o? întreabă Hilal nerăbdător.

Dar, în ciuda puterii sale, această creatură străveche nu poate răspunde. E doar un şarpe.

Şi totuşi, Hilal ştie că şarpele a înghiţit sămânţa extraterestră care este Ea.

În timp ce şarpele lui Moise înghite coada şarpelui lui Aaron, acesta se uită în jur după coada celui dintâi. Când o găseşte, o înhaţă între fălci şi începe s-o înghită, cei doi şerpi alcătuind împreună un cerc viu şi unduitor, care se răsuceşte pe pieptul nemişcat al lui Vyctory.

Cei doi acţionează la unison, înghiţindu-se unul pe altul, având grijă să nu se scape dintre fălci.

— Uroborosul întrupat, spune Hilal cu glas scăzut.

Când cei doi şerpi ajung unul la mijlocul celuilalt, se opresc şi rămân nemişcaţi, devenind foarte rigizi, după care alunecă pe pieptul şi abdomenul lui Vyctory, apoi pe coapsa lui acoperită cu mătase şi cad cu un zăngănit pe podea.

S-au transformat iarăşi în lemn. Şi alcătuiesc un inel al cărui interior e un cerc perfect, cu diametrul de 20,955 centimetri.

Un cerc.

La fel ca indiciul pe care i l-a dat kepler 22b.

Un sfârşit.

Un început.

O orbită.

O planetă.

Un soare.

Un cerc.

Un început.

Un sfârşit.

Închisoarea mortală a entităţii numită Ea.

Care nu trebuie să fie deschisă niciodată.

Hilal ascunde macetele sub pantalonii largi. Ia de jos inelul de şerpi, care vibrează în mâna lui. Uşor, plăcut.

A reuşit.

A reuşit şi a supravieţuit.

Se uită la inel. E simplu şi frumos. Solzii sunt clar conturaţi, ochii negri sunt presăraţi cu puncte aurii, iar greutatea e ideală. Şi-l trage pe mână şi, în clipa următoare, inelul se strânge. Îl ridică până la jumătatea antebraţului şi inelul se face tot mai mic, până îi strânge confortabil pielea.

Îl va purta tot timpul. Îl va păzi.

Îl ridică pe braţ şi inelul îşi ajustează strânsoarea. Peste cot şi peste biceps, până la adâncitura musculoasă de sub umăr. De fiecare dată, inelul îşi schimbă diametrul, potrivindu-se perfect.

Îl va purta tot timpul.

Îl va păzi.

Îl va păstra…

Hilal se întoarce cu spatele la trupul învins al lui Vyctory. Ia de jos dispozitivul găsit în Chivot, apoi ia de la Kaneem cheia de alamă a liftului. Porneşte spre ieşire şi se opreşte lângă Rima Subotic. A crezut că e moartă, dar acum vede că încă respiră uşor. Are ochii goi şi un braţ întins. Buzele ei tremură şi se mişcă. Hilal îngenunchează lângă ea. O ia de mână şi îi dă la o parte de pe faţă părul transpirat:

— Mulţumesc, soră.

Buzele ei se mişcă din nou. Niciun sunet.

— Îmi pare rău că nu te-am putut salva.

Buzele i se mişcă încă o dată. Niciun sunet.

— Ce vrei să spui?

— C… ca… ca…

Ochii i se măresc, iar Hilal se întoarce şi o vede.

Cartea.

Axumitul înţelege:

— Am s-o iau, soră. Am să o duc la Stella. Ea a murit. Adevărul Străvechi trăieşte. Moartea ta e nobilă, soră. Atât de nobilă. Îţi mulţumesc.

Un zâmbet arcuieşte buzele ei. Ochii i se închid. Axumitul se apleacă şi o sărută pe frunte. Rima Subotic moare. Hilal ridică maceta cealaltă de pe podea, cea pe care scrie URĂ. Se ridică şi ia cartea de pe stativ. Se opreşte încă o dată lângă cadavrul

femeii. Hilal clatină din cap.

Odihneşte-te, soră.

Apoi iese din cameră, străbate holul şi intră în lift. Răsuceşte cheia şi coboară. În holul de primire. O salută din cap pe Cindy de la recepţie. Iese din hol. Porneşte spre nord-est. Un tânăr rănit, cu o carte şi un milion de secrete.

Un tânăr rănit şi mândru.

Care, în felul lui, continuă să Joace.

Merge spre nord-est.

Spre Stella.

Maccabee Adlai, Baitsakhan

STRADA UCAYALI, JULIACA, PERU



Maccabee şi Baitsakhan sunt într-un taxi Ford Escort pe care l-au cumpărat chiar la aeroportul din Juliaca cu o bucată de aur de o uncie. De când a fost anunţat Abaddonul, valoarea metalelor preţioase a crescut foarte mult.

Ultima oară când au verificat, uncia de aur era 4.843,83 de dolari.

Deci poate au dat cam mult pe un Escort rablagit, dar, întrucât e un taxi local, deci nu iese deloc în evidenţă, a meritat fiecare gram din metalul galben şi moale.

La volan e Maccabee, iar Baitsakhan stă pe scaunul pasagerului. Soarele tocmai a coborât sub orizont, dar amândoi poartă ochelari de soare: Maccabee o pereche elegantă marca Dolce & Gabbana, iar Baitsakhan o pereche ieftină cu rame bleu – imitaţie după Wayfarer – pe care a găsit-o în torpedoul taxiului.

Maccabee arată de parcă i-ar fi trecut o motocicletă peste faţă. S-au scurs doar câteva zile de când l-a snopit în bătaie Jucătoarea koori şi deja e în acea etapă a vindecării în care nu mai e vorba atât de durere, cât de efortul de a se simţi normal din nou – dar Alice l-a bătut zdravăn. Dacă vreo femeie o să-l mai considere vreodată frumos, o s-o facă numai pentru că îi plac tipii cu înfăţişare de dur, care par că şi-au prins capul într-o presă.

Ceea ce-i convine lui Maccabee.

Chiar deasupra volanului, lângă cadranele de pe bord, e aşezată sfera, dispozitivul lor de urmărire construit de Creatori. Pe suprafaţa lui străluceşte slab semnul pentru olmec şi semnul pentru cahokiană.

Maccabee şi Baitsakhan sunt foarte aproape.

Dar nu se pot duce direct după adversarii lor.

Ar fi prea periculos.

Cei doi Jucători au în faţă o stradă lungă, mărginită pe ambele laturi de clădiri scunde din cărămidă. Câteva străzi mai încolo e un cordon de vehicule militare negre, cu gheare roşii pictate pe capote. Bărbaţii din jurul lor sunt îmbrăcaţi în uniforme negre, iar unii dintre ei au feţele acoperite cu cagule. Toţi sunt foarte înarmaţi şi verifică pe toată lumea care încearcă să treacă.

Şi nu lasă pe mulţi să treacă.

Cei doi Jucători ştiu unde duce drumul.

La Jago Tlaloc.

La Sarah Alopay.

La Cheia Pământului.

Baitsakhan scoate o pastilă dintr-un mic flacon de plastic şi o aruncă în gură. O sfărâmă între dinţi, transformând-o într-un praf amar, şi o înghite. Îi întinde flaconul lui Maccabee:

— Vrei şi tu una?

Nabateanul ia şi el o pastilă şi o înghite fără s-o sfărâme.

Au tot luat antibiotice de când au părăsit apartamentul din Berlinul de Est – Baitsakhan a făcut o operaţie, iar Maccabee a fost grav rănit, aşa că nu pot risca să facă infecţii. Baitsakhan îşi ridică picioarele pe bord, lovindu-l cu degetele. Îşi ridică mâna bionică în dreptul feţei, îi desface degetele şi le strânge în pumn. Zâmbeşte. Se gândeşte la Jucătoarea koori, la cât de uşor i-a strivit muşchii şi oasele. La cum i-a curs sângele ei pe degetele metalice. Îi place grozav noua lui mână letală.

— Cât mai avem de aşteptat? întreabă Baitsakhan.

— Nu ştiu.

— Nu pot să stea acolo la nesfârşit.

— Baits, n-au trecut nici două zile de când îi pândim.

Din cauza rănilor, Maccabee e nevoit să vorbească cu partea dreaptă a gurii. Încă are sinusurile înfundate şi o voce nazală.

— Aşa, şi? spune Baitsakhan, lovind cu pumnul un adversar imaginar.

Nabateanul clatină din cap:

— Or să apară. Trebuie să plece de acolo. Chiar dacă vor fi nevoiţi să ia cu ei o mică armată, tot or să plece. Trebuie să caute cheile, să Joace.

Maccabee tuşeşte şi se crispează. Îl doare.

— Or să plece, repetă el.

— Şi o să ne ţinem după ei, adaugă donghul.

— Da, exact cum am stabilit. Să mergem acolo ar fi sinucidere curată, în plus, noi doi nu prea suntem buni de luptă în clipa asta.

Baitsakhan se zbârleşte – el e întotdeauna pregătit.

Maccabee continuă.

— O să-i urmărim, o să aşteptăm momentul potrivit şi o să-i omorâm.

Pauză.

— O mică armată, spune Baitsakhan, tărăgănând vorbele. Nabateanul se întoarce spre puşti:

— La ce te gândeşti?

— Vorbeşti spaniolă?

— Bineînţeles.

— Atunci cred că noi doi am arăta bine în uniformele alea cu gheare de vulturi.

Maccabee zâmbeşte. Să se deghizeze. E o idee bună. O idee excelentă.

— Dacă nu poţi să-i învingi, alătură-te lor.

Donghul se încruntă:

— Ce?

— Dacă nu poţi să-i învingi, alătură-te lor.

— Ce-i prostia asta?

— E o expresie, îi explică Maccabee sec. Ce vreau să spun e că o să atacăm doi tipi din ăia, o să le luăm uniformele şi camioneta şi o să ne amestecăm pe neobservate cu ceilalţi. Iar la momentul potrivit…

Şi nabateanul îşi trece un deget peste gât.

— Păi asta vreau să spun şi eu, explică Baitsakhan.

— Doamne! Hai s-o lăsăm baltă.

— Bine. Dar o să-i atacăm şi o să le luăm cheia, da?

Maccabee îşi înfrânge impulsul de a da ochii peste cap:

— Da, Baitsakhan, ăsta e planul.

Baitsakhan zâmbeşte. Îi place.

— Iar apoi, fratele meu nabatean, o să mergem să-i omorâm pe harappică şi pe axumit.

Nabateanul nu mai spune nimic. Îl înţelege pe Baitsakhan un pic mai bine decât înainte şi ştie că dorinţa de a-i răzbuna pe Bat, Bold şi Jalair îi întunecă mintea – la fel i s-a întâmplat şi lui când a văzut-o pe Ekaterina omorâtă de Jucătoarea koori –, însă a început să se plictisească de răzbunarea lui.

Şi totuşi, lui Maccabee încă i se pare că alianţa lor e înţeleaptă.

— Ia, ucide, câştigă, Baits, spune Maccabee, făcând aluzie la indiciul primit de Baitsakhan la Convocare. Ia, ucide, câştigă.

>>Comunicat de presă Aleph[81], 30 IULIE, Anul Zero Minus <<<

<<VERSIUNE TRADUSĂ DIN JAPONEZĂ >>

PENTRU DISTRUBUIRE IMEDIATĂ

AUM.

CLUBUL ZEILOR ŞI PUSTINICILOR, cercetând lumina din întuneric şi ceea ce a fost profeţit de conducătorul nostru în ultimii patruzeci de ani, înţelegem că a sosit timpul. Fie ca mâna noastră să acţioneze în această dimineaţă. Nu putem fi învinşi de şarlatani şi vanitoşi, aceşti nenumiţi luptători pentru libertate şi distrugere care, ca nişte laşi, nu-şi asumă nicio responsabilitate pentru explozia şi contaminarea radioactivă a Portului Tokyo în această dimineaţă.

Nu putem fi învinşi.

AUM.

Venirea pe care Fiara o numeşte Abaddon va fi răsunătoare.

Moartea care o precedă astăzi, poporul meu, în cel mal aglomerat aeroport al acestei naţiuni fragile va fi liniştită.

Uitaţi-vă spre răsărit, păcătoşi din Tokyo, de unde se ridică soarele deasupra acestui fals imperiu decăzut.

Uitaţi-vă spre Narita[82]

AUM.

[81] Aleph este un cult apocaliptic şi o organizaţie teroristă japoneză, responsabilă de atacul cu gaz sarin care a avut loc la metroul din Tokyo în 1995. Cultul a fost înfiinţat în 1984, sub numele de Aum Shinrikyo, iar în 2007 s-a împărţit în două: Aleph şi Hikari no Wa (n.tr.).

[82] Oraş japonez din apropiere de Tokyo (n.tr.)

KYODO NEWS[83] – ULTIMĂ ORĂ

La ora locală 8:37 am, cinci dispozitive explozibile cu cianură de hidrogen au fost detonate în sistemul de ventilaţie al Terminalului 1 de la Aeroportul Narita. Cu trei minute înainte, organizaţia teroristă Aleph, cunoscută şi sub numele de Aum Shinrikyo, a emis un comunicat de presă prin care anunţa atentatul. În acest interval, în cele două terminale ale aeroportului s-a iniţiat procedura de evacuare, dar aceasta s-a dovedit inutilă. Până în prezent, au fost confirmate câteva sute de victime, dar se aşteaptă ca numărul să crească cu alte câteva sute. S-au auzit şi focuri de armă, trase probabil de forţele de securitate. Se recomandă ca deocamdată toată lumea, străini sau japonezi, să evite Aeroportul Narita şi împrejurimile acestuia.

Nu se ştie dacă atacul are vreo legătură cu explozia şi eliberarea de materiale radioactive care au avut loc în Portul Tokyo în această dimineaţă.

Transportul public din Tokyo a fost suspendat, iar oficialităţile au instituit legea marţială în Tokyo, Chiba şi Narita.

Ştire în curs de actualizare.

[83] Agenţie de presă din Tokyo (n.tr.).

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Griffin Marrs

県道55号線 *ÎN DIRECŢIA VEST-SUD-VEST*



După explozia declanşată de An, Aisling a avut nevoie de fiecare secundă a recordului ei personal şi de câteva în plus. Cu plămânii încinşi, şi-a ţinut respiraţia sub apă patru minute şi cincisprezece secunde – un nou record, unul creat de frică, voinţă şi hotărâre, dar mai ales de frică. Când a simţit că-i iau foc plămânii, când abdomenul a început să i se încordeze spasmodic şi inima să-i bată atât de tare, încât nu mai putea auzi nimic altceva, a înotat către suprafaţă şi a scos capul din apă, trăgând cu disperare aer în piept.

Aer negru, otrăvit şi gros.

Dar era singurul aer disponibil, şi avea oxigen în el, amestecat cu particule de beton pulverizat, de plastic, sticlă, metal şi cine ştie ce izotop al cărui element – probabil cesium 137 –, aşa că a respirat.

A respirat.

Şi iar a respirat.

A ieşit din apă şi a respirat.

Bomba detonată de An Liu a fost enormă. A ras toate clădirile pe o rază de trei străzi şi a avariat multe altele aflate la o distanţă mai mare. La locul exploziei a creat un crater negru şi fumegând, cu diametrul de 104 picioare şi o adâncime de 37 de picioare.

Aisling a pornit spre sud, pe ţărmul bătut de briză, încercând să recepţioneze ceva prin staţia plină de apă. Dar n-a reuşit, aşa că a renunţat. A ocolit dâra groasă de fum care plutea peste Portul Tokyo, apoi a cotit pe o stradă şi a dat peste Pop şi McCloskey. Amândoi stăteau pe o bordură, strângându-şi genunchii la piept, iar McCloskey discuta prin staţie cu Jordan şi Marrs. Erau în urma lui Aisling, la doar câteva minute de mers.

Toţi patru s-au aflat în afara razei exploziei şi au scăpat cu viaţă.

Aisling l-a strâns în braţe pe Pop. L-a strâns şi iar la strâns. Şi după ce au terminat, s-au aşezat pe trotuar frânţi de oboseală.

— Eşti udă leoarcă, a spus el.

— Am făcut o baie matinală.

— Şi a fost frumos? a întrebat McCloskey.

— Minunat.

Şi s-a lăsat tăcerea.

Aisling a fost cea care a întrerupt-o:

— N-a fost... bine.

— Nu, n-a fost, a spus McCloskey, care continua să-şi facă de lucru cu staţia ei, încercând să ia legătura cu echipa KFE.

Aisling şi Pop au stat pe bordură. Tăcuţi. Liniştiţi. În depărtare se auzeau sirene.

— Trebuie să plecăm, a spus Aisling în cele din urmă.

McCloskey le-a făcut semn cu mâna:

— Vin.

Jordan şi Marrs au apărut de după colţ şi au sărit peste o maşină răsturnată. Erau acoperiţi cu funingine. Aisling, Pop şi McCloskey s-au ridicat să-i întâmpine. Jordan şi McCloskey s-au luat în braţe. Marrs a aprins o ţigară şi a lăsat-o să-i atârne de buza de jos. Pop şi Aisling s-au sprijinit unul de altul.

Grupul s-a îndepărtat de zona distrusă şi s-a apropiat de un dig rutier, căutând un mijloc de transport.

— Kilo Foxtrot Echo? a întrebat Aisling în cele din urmă.

Dar deja ştia răspunsul.

Îl ştiau cu toţii.

Cel care a răspuns a fost Jordan:

— Morţi. Toţi.

— Măcar a murit şi An Liu, a spus Jucătoarea celtă.

— Adevărat. Am văzut locul exploziei şi e devastat. N-a supravieţuit nimeni, a confirmat Jordan ceea ce Aisling ştia deja.

Apoi au pornit spre sud şi, în parcarea unui teren de golf care părea complet deplasat în acel peisaj, au furat două maşini. Nu i-a văzut nimeni. S-au întors la hotel pe un drum ocolit, evitând poliţia şi eventualele cordoane ale autorităţilor.

Când au ajuns la hotel, Jordan le-a dat pastile cu iodură de potasiu, după care s-au dezbrăcat cu toţii, şi-au aruncat hainele, au făcut duş şi s-au descotorosit de puţinele arme pe care le

mai aveau la ei, întrucât era posibil să se fi contaminat. Aisling s-a bucurat că nu şi-a luat la ea străvechea sabie celtică. N-ar fi fost de bun augur să trebuiască să arunce o armă atât de veche şi de dragă.

După ce s-au spălat şi s-au schimbat, agenţiile de ştiri au intrat în frenezie, iar televiziunile au început să urle îngrozite, nu doar din cauza exploziei din port, ci şi din cauza atentatului de la cel mai mare şi mai important aeroport al Japoniei.

Un mic grup terorist a hotărât că e momentul să intre şi el în acţiune.

Aşa o să vină sfârşitul lumii, şi-a spus Aisling în sinea ei.

Jucătoarea celtă a spus că trebuiau să plece din Japonia şi nimeni n-a contrazis-o. S-au întrebat unde să meargă. McCloskey a propus America de Sud, unde se află cei trei sau patru Jucători cărora le puteau supraveghea mişcările cu ajutorul dispozitivelor de urmărire. Dar Aisling n-a fost de acord:

— Nu. E adevărat că unul dintre ei are Cheia Pământului, dar am putea foarte bine să-i lăsăm să se bată pentru ea şi să se omoare între ei. E limpede că nu ştiu că sunt urmăriţi, aşa că putem să mergem după ei la momentul potrivit. Propun să căutăm Cheia Cerului şi un mijloc să oprim nebunia asta.

Pop a întrebat unde ar putea să-şi înceapă căutările.

— La Stonehenge, a răspuns Aisling repede. Presupun că ai acces la perimetrul încercuit, nu-i aşa, Jordan?

— Bineînţeles. Ba chiar îl cunosc personal pe comandantul NATO detaşat acolo. E un tip cam nenorocit.

— Excelent. Atunci mergem la Stonehenge.

— Eşti sigur, Jordan? a întrebat McCloskey, iar Aisling s-a întrebat dacă nu cumva se apropia uşor-uşor de lucrurile pe care încă nu i le spuseseră.

— Sunt sigur, McCloskey. Doar ştii că o să ni se facă un tur al perimetrului. Iar pe tine, Aisling, o să te prezentăm drept un nou ofiţer de caz. O să le zicem că eşti cea mai recentă expertă venită la Langley[84] – să nu se lase induşi în eroare de tinereţea ta. Ce părere ai?

— În regulă. Să mergem. Nu vreau să mai stau în Tokyo nicio secundă în plus.

Cu toţii au căzut de acord. Şi-au strâns lucrurile în tăcere şi au plecat din hotel chiar în după-amiaza aceea, înainte ca legea

[84] Localitate din Statele Unite în care îşi are sediul CIA (n.tr.).

marţială să fie instaurată pe deplin.

Iar acum merg spre nord cu o altă dubă, ocolind metropola uriaşă. Următoarea lor destinaţie e Baza Aeriană Yokota, aflată la doar 19 mile de centrul capitalei. Acolo îi aşteaptă cu rezervoarele pline Gulfstream-ul lui Jordan. Avionul e încărcat cu arme, echipamente noi, veste antiglonţ şi mâncare.

Starea de nesiguranţă, oprirea traficului feroviar şi iminenta instaurare a legii marţiale i-au făcut pe locuitorii din Tokyo să plece cu maşinile către provincie. Traficul e foarte aglomerat. Aisling şi echipa ei sunt în dubă de mai bine de două ore şi, după estimarea lui Marrs, mai au o oră până la destinaţie. Aisling stă în spate cu laptopul în braţe. Pop e lângă ea, ascuţind sabia celtică cu o piatră. Ceilalţi sunt în faţă.

Aisling se uită pe fişierele din dosarul furat de la An înainte ca operaţiunea să se ducă dracului. Caută ceva legat de Stonehenge sau de alte ansambluri sacre din vechime, precum Carahunge, Carnac sau piramidele egiptene – ceva care ar putea ajuta-o să găsească Cheia Cerului. *Orice.* Dar nu găseşte nimic. Din câte îşi poate da seama, lui An Liu nu-i păsa nici cât negru sub unghie de Jocul Final – sau cel puţin nu de tradiţia lui, de Creatori sau de istoria neobişnuită a umanităţii. Nu-i păsa decât de Jucători – mai ales de Chiyoko Takeda –, de bombe, distrugere şi moarte.

Juca pentru moarte, îşi spune Aisling. *Şi cu asta s-a ales.*

Duba înaintează foarte greu pe autostrada impecabilă. Jordan, Marrs şi McCloskey au tăcut cea mai mare parte a drumului şi n-au făcut haz de necaz decât sporadic. Faptul că au pierdut Kilo Foxtrot Echo le-a mai scăzut încrederea.

Trec pe lângă un templu şintoist ale cărui etaje şi acoperişuri curbate amintesc de o altă epocă – epoca de aur a Japoniei.

Pop o înghionteşte discret pe Aisling în umăr, fără să se oprească din ascuţitul sabiei. O sabie care deja e una dintre cele mai ascuţite din lume şi nu are nevoie de atâta atenţie.

— Te îndoieşti că ai procedat bine când te-ai aliat cu ei? spune el cu glas foarte scăzut.

Aisling se încruntă şi se uită spre ceilalţi. Nu vrea să fie auziţi, aşa că deschide o fereastră de Gmail şi îşi tastează răspunsul în ea.

Un pic. M-am întrebat dacă a fost o decizie bună chiar înainte să se ducă totul de râpă. Sigur, există avantaje şi, dat fiind că

lumea devine imprevizibilă, avantajele astea nu pot fi ignorate, dar… nu ştiu ce să zic…

Pop pune jos sabia şi piatra, întinde mâinile spre tastatură şi scrie:

Sunt de acord cât priveşte avantajele, dar misiunea n-a ieşit bine.

Scriu cu rândul.

Ai dreptate. Şi totuşi, Liu e mort.

Pop face o pauză, apoi tastează:

Nu-s convins.

Aisling îi aruncă o privire lui Pop.

De ce? Doar ai văzut ce s-a întâmplat. În plus, Marrs zice că cipul lui nu mai emite.

Şi? An e Jucător. Poate cel mai periculos dintre toţi. Până nu suntem siguri, mai bine presupunem că încă e în viaţă.

Pauză.

Căcat. Dacă el chiar e în viaţă, dacă a detonat bomba numai ca să scape, cred că TREBUIE SĂ *rămânem cu ei.*

Poate că da. Pentru că au acces la arme şi la mijloace de transport.

Pauză.

Da, scrie Aisling, *dar dacă rămânem trebuie să preiau controlul. Eu trebuie să iau deciziile. Nu-mi pasă cât de multă experienţă au.*

De acord.

Aisling şterge toată conversaţia.

McCloskey întoarce capul spre ei:

— Totul în regulă? Sunteţi foarte tăcuţi.

— Da, totul în regulă. Atâta că suntem obosiţi.

— Mie-mi spui.

McCloskey se uită din nou în faţă. Duba continuă să înainteze cu opriri prin traficul aglomerat. Pop reia ascuţitul sabiei, iar Aisling se întoarce la fişierele shangului. Verifică programele de urmărire ale lui An. Ambele sunt în Juliaca, cam la trei mile unul de altul, şi ambele sunt staţionare.

Unul îl pândeşte pe celălalt.

Unul îl va lua prin surprindere pe celălalt.

În scurtă vreme, foarte probabil.

Chiar când se pregăteşte să închidă laptopul, într-o fereastră îi apare o alertă Google. I se taie respiraţia şi inima începe să-i

bată cu putere. Apasă imediat pe link. Fie de dincolo de mormânt, fie cu propriile mâini vii, An Liu a postat o înregistrare pe YouTube.

Titlul e simplu şi direct:

JOCUL FINAL A *ÎNCEPUT. OMORÂŢI JUCĂTORII. SALVAŢI LUMEA.*

An Liu

IAHTUL 冷たい風, GOLFUL SAGAMI, COORDONATELE DE NAVIGAŢIE: 204° 45’ 24”



An a postat înregistrarea cu propriile mâini.

Capsula lui rezistentă la explozii a fost proiectată de detonaţie la o înălţime de 100 de metri, a străbătut 1,2 kilometri spre sud şi a aterizat pe marginea peluzei din jurul găurii numărul 10 a terenului de golf Wakasu, apoi s-a rostogolit şi s-a oprit într-o groapă cu nisip. A fost o călătorie care l-a zdruncinat puternic pe An, lăsându-l inconştient timp de 12 minute şi 15 secunde. După ce şi-a recăpătat cunoştinţa, a detonat micile încărcături explozibile concepute să deschidă şi să azvârle capacul, apoi a ieşit din capsula în formă de pastilă şi a pornit spre sud, traversând terenul de golf în costumul de protecţie chimică. A ajuns la docuri, şi-a dat jos costumul, a urcat în barca cu motor pregătită dinainte şi s-a dus la iahtul lui.

Acum, An Liu se află pe puntea iahtului său Yamaha, lung de 35 de picioare, botezat 冷たい風. Soarele dimineţii se revarsă prin ferestre, iar insula Oshima se înalţă în zare, o dâră subţire de fum ridicându-se din craterul ei vulcanic. Coordonatele de navigaţie sunt introduse în computerul de bord şi iahtul înaintează cu o viteză constantă de zece noduri pe marea liniştită. Nici vânt, nici nori. Condiţiile sunt ideale.

Trebuie să scape de dispozitivul de urmărire pe care i l-au pus britanicii în coapsă.

Foloseşte un voltmetru special ca să detecteze semnalul transmis de micul cip din coapsa lui, apoi se spală pe mâini, îşi pune mănuşi chirurgicale, ia un bisturiu, îşi secţionează pielea, părul şi venele, despică muşchiul şi scoate bucăţele roz şi roşii de ţesut pe care le pune pe o folie de plastic alb de lângă tastatura computerului. Scormoneşte până îl găseşte şi îl scoate cu un cleşte sterilizat cu vârfuri ascuţite. E un dispozitiv lung şi

subţire, ca un fir de păr, cu o gămălie neagră din metal şi plastic la un capăt. Îl înfăşoară într-o bucată de tifon, deschide geamul şi îl aruncă în apă.

Nu mai e urmărit.

Cine a încercat să pună mâna pe el nu-l va mai putea găsi atât de uşor.

Toarnă iod peste rană, o curăţă şi o coase.

După ce termină această procedură, îşi îndreaptă atenţia spre înregistrare. Deschide programul care va posta înregistrarea lui, cu toate vizualizările false, cu toate notificările şi toate linkurile către alte site-uri, cu toate e-mailurile către jurnalişti şi agenţii de ştiri. Apasă pe butonul de trimitere şi priveşte cum se împrăştie înregistrarea în întreaga lume conectată încă prin internet – „Pentru că n-o să mai fie conectată multă vreme, Chiyoko”.

Ştie că oamenii vor devora filmuleţul, că va deveni viral.

Ştie că nu e urmărit.

Ştie că e liber.

În siguranţă.

Şi ştie că restul Jucătorilor *TREMURĂclipeşteTREMURĂ* restul Jucătorilor nu sunt.

— După ce vestea Abaddonului a început să schimbe lumea, a început să se schimbe şi centrul nostru de interes aici, la Fox News. Pe fundalul tuturor evenimentelor îngrijorătoare din ultima vreme – atacurile teroriste din Japonia, războiul alimentat de patimă naţionalistă şi religioasă dintre Pakistan şi India, invadarea Georgiei şi a Kazahstanului de către Rusia, survolarea Riadului de către avioane de luptă iraniene, într-o manifestare de forţă a şiiţilor, „războiul apocalipticilor” izbucnit între miliţiile armate de la graniţa dintre Montana şi Saskatchewan, revoltele rasiale soldate cu morţi din Los Angeles, Saint Louis şi Jackson, Mississippi – noi, cei de la Fox News, ne-am străduit să prezentăm multe dintre lucrurile bune care s-au întâmplat după ce a fost dată publicităţii informaţia că un asteroid ne va lovi planeta.

V-am prezentat ştiri de la Washington, care nu au încetat să ne surprindă în ultima vreme. Se pare că prima victimă americană a Abaddonului a fost partizanatul în toate formele sale. Politicienii şi politicienele din capitala noastră au făcut ceva ce n-au mai făcut de multă vreme – au cooperat în aproape toate privinţele. S-au reunit şi au dat mâna – uneori, la propriu, cum s-a întâmplat vinerea trecută, la serviciul religios oficiat la Monumentul lui Lincoln –, rugându-se pentru binecuvântarea lui Dumnezeu şi a omului, susţinând importanţa Americii ca o forţă a binelui în lumea aspră în care trăim. Pare să nu mai existe Democraţi şi Republicani, ci numai americani, numai conducători. A fost remarcabil.

V-am spus povestea poliţistului în vârstă care a mers neobosit din uşă în uşă prin cartierele rău famate din Kansas City, pe care le-a patrulat în ultimii douăzeci de ani, şi s-a asigurat că fiecare familie, fiecare pensionar şi fiecare copil rămas singur acasă e teafăr şi are ce-i trebuie, oferindu-le tot ce a putut – bani, mâncare, timp, un drum până la spital sau la o rudă –, şi care deja a salvat trei vieţi în ultima săptămână, mărturisindu-ne că aşa ar fi trebuit să-şi facă tot timpul meseria de poliţist.

V-am vorbit pe larg despre magnatul internetului care a plătit costurile reîntregirii oricărei familii care nu-şi putea permite

aceste cheltuieli, fără să le ceară vreo dovadă în acest sens.

V-am prezentat povestea neobişnuită a comunităţii din nordul statului Wisconsin care oferă ceea ce ei numesc, citez: „Iubire fără obligaţii pentru toţi cei care au nevoie”. Luată în derâdere la început drept o simplă stratagemă pentru a face sex, această comunitate s-a transformat într-un loc plin de oameni care nu vor altceva decât îmbrăţişări, mâncare bună şi apropiere sufletească înaintea sfârşitului.

Dar următorul nostru reportaj nu este la fel de îmbucurător. Fără alte comentarii, îi dau legătura lui Mills Power.

— Mulţumesc, Stephanie. Trăim un moment tulburător al istoriei noastre. Poate chiar sfârşitul istoriei. Ca reporter, trebuie să vă spun că uneori sunt captivat de ce se întâmplă, dar, de cele mai multe ori, vă spun sincer că sunt îngrozit...

— Şi eu, Mills.

— Acum vreau să vă vorbesc despre o înregistrare care a apărut ieri pe YouTube şi care are deja peste unsprezece milioane de vizualizări. Numai în ultima oră a fost vizionată de opt sute nouăzeci şi nouă de mii treizeci şi patru de persoane.

— Am văzut-o şi eu. Tânărul din ea e... tulburător.

— Într-adevăr. Dar sursele mele din CIA şi FBI mi-au spus că An Liu este cine pretinde c-ar fi. Şi a fost la Stonehenge în ziua când s-a... transformat. Potrivit celei mai de încredere surse pe care o am, An Liu a fost sedat şi legat de o targă pe un distrugător britanic, dar tot a reuşit să scape de pe navă, omorând zeci de membri ai echipajului şi fugind cu un elicopter invizibil. Puţin a lipsit să scufunde întreaga navă.

— Dumnezeule!

— Aşa că iată mesajul meu: credeţi-l pe acest „Jucător” shang pe nume An Liu. Credeţi în această nebunie numită Jocul Final. Credeţi că există opt adolescenţi, cu tot cu el, care trebuie omorâţi pentru a opri Abaddonul. Credeţi-l. Împrăştiaţi mesajul lui în toate părţile. Traduceţi mesajul lui şi ce vă spun eu acum în toate limbile şi daţi mai departe. Folosiţi această informaţie. Dacă sunteţi militari, poliţişti sau chiar interlopi, vă rog să-i vânaţi pe aceşti tineri şi să ajutaţi la omorârea lor. Poate că nu e adevărat ce spune An Liu, dar chiar dacă există fie şi o şansă de o sutime de procent ca această poveste să fie adevărată, n-ar trebui oare să încercăm? N-ar trebui să sacrificăm aceste opt suflete şi să ne rugăm ca astfel să salvăm câteva miliarde? N-ar

trebui să încercăm, Stephanie?

— Ba da, Mills! Ba da! Trebuie să încercăm! Trebuie să încercăm să-i omorâm pe aceşti opt tineri! Omorâţi-i! Vă rugăm, oameni din întreaga lume, omorâţi-i pe toţi!

Visita Rectificando Interiora Lapidem[85]

[85] Citare abreviată a unei maxime alchimice: *Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultum Lapidem Veram Medicinam* – „Vizitează interiorul pământului şi, prin purificare, vei găsi piatra ascunsă, adevăratul leac.” (n.tr.).

Hilal ibn Isa al-Salt

DEPOZIT CONVERTIT ÎN LOCUINŢĂ, APROAPE DE STRADA BLEDSOE, SUNRISE MANOR, NEVADA, STATELE UNITE



Când Hilal ajunge la cartierul general al Stellei Vyctory, găseşte uşa deschisă. Intră. O strigă, dar nu primeşte niciun răspuns. Pe masă e un laptop al cărui ecran afişează o pagină de conectare. De marginea metalică a ecranului e lipit un bilet roz pe care scrie în amharică: „Greutatea Chivotului”. Hilal o ştie pe de rost: 358,13 livre. Introduce cifrele în căsuţa pentru parolă, dar computerul nu se deschide. Mai încearcă o dată, scriind cifrele cu litere, şi ecranul se aprinde, afişând un document PDF, scris tot în amharică. Se aşază pe un scaun şi citeşte:

Hilal,

Îmi pare rău, dar a intervenit o urgenţă. Armata mea porneşte într-o misiune care necesită atenţia mea şi trebuie să plec imediat din Las Vegas.

Dar, Hilal, ştiu că ai reuşit şi... N-am cuvinte să exprim sentimentul covârşitor de bucurie care îmi umple sufletul. Eşti o binecuvântare pentru Adevărul Străvechi. Dacă acesta va supravieţui vremurilor întunecate care se apropie, va fi mulţumită ţie, axumitul, Hilal ibn Isa al-Salt.

L-ai omorât pe Ea şi sunt copleşită de fericire.

Mulţumesc. O mie de mulţumiri, zece mii, un milion, un cosmos infinit de mulţumiri.

N-am cuvinte.

Te rog să te simţi aici ca la tine acasă. Odihneşte-te o vreme, dacă vrei. Foloseşte ce vrei, ia orice, mănâncă orice. Înarmează-te pentru următoarea etapă.

O să te contactez în zilele următoare, dar o vreme n-o să dau niciun semn. Misiunea pe care o am de îndeplinit e

esenţială. Îţi povestesc mai multe când luăm legătura.

Sper că Rima ţi-a zis să iei cartea, lucru pe care eu am uitat să ţi-l spun. Studiaz-o înainte să faci următorul pas. Mi-aş dori să-ţi pot spune mai multe despre carte, dar adevărul e că nu ştiu mare lucru. Nu ştiu decât că e importantă – pentru tine, pentru Jocul Final, pentru oprirea Creatorilor.

Pentru totdeauna şi necondiţionat a ta,

Stella.

Hilal e trist că Stella nu e acasă, însă îi urmează sfatul. Porneşte apa în cada ei mare şi modernă, îşi dă jos hainele şi bandajele, apoi se priveşte în oglindă. Aburul umple camera, înceţoşându-i imaginea.

Grefele de piele sunt întinse şi presărate cu cicatrice, pe cap nu mai are niciun pic de păr, iar urechea dreaptă i-a ars complet – n-a mai rămas din ea decât o gaură, ca la şopârle. În plus, are ochii de culori diferite, iar dinţii lui impecabili – drepţi şi foarte albi – îi accentuează urâţenia.

Arată înfiorător.

Dar e încă în viaţă. E campionul axumit. Eroul Frăţiei. Eroul pe care nu-l va cunoaşte şi nu-l va aprecia nimeni. Tânărul care a redat inocenţa umanităţii.

Speră ca umanitatea să o regăsească.

Opreşte apa şi se bagă în cadă. Atunci când îşi scufundă umerii în apă, îşi înăbuşă un ţipăt de durere muşcându-şi braţul. Trage aer în piept şi îşi scufundă şi capul. Ţipă din rărunchi, scoţând bule sub apă. Ţipă de durere. Ţipă pentru victorie.

Pentru victoria împotriva lui Vyctory.

Iese la suprafaţă, îşi pune un burete sub cap, se întinde şi închide ochii. „Nu există vindecare fără durere. Nici curăţenie fără murdărie. Nici iertare fără moarte.”

Stă în cadă 28 de minute şi 42 de secunde. Singurele lui mişcări sunt urcuşul şi coborâşul pieptului.

Iese din apă şi îşi pune un halat pe el, apoi ia cartea veche şi se aşază pe marginea patului dublu al Stellei. Aprinde televizorul din telecomandă, caută un post de ştiri – dă peste Fox News – şi îi opreşte sonorul. Câteva minute, ţinând cartea grea pe coapse, urmăreşte imaginile de pe ecran – moarte, distrugere şi frică, pe de o parte, speranţă, frumuseţe şi iubire,

pe de alta.

Se gândeşte la Eben, la patria şi seminţia lui. Are nevoie să-l sune pe maestrul său, dar mai întâi trebuie să-şi dea seama ce i-a dat Vyctory.

Hilal îşi coboară privirea spre carte.

Îi răsfoieşte paginile făcute dintr-un fel de plastic sau o membrană care pare indestructibilă, imună la intemperii şi la trecerea timpului, încearcă un colţ şi îşi dă seama că e imposibil de rupt sau îndoit. Şi totuşi, nu încape îndoială că filele sunt extrem de vechi. Hilal nu pricepe nimic din scrierea ciudată care le acoperă, şi deşi Ea i-a spus că în această carte se află toată înţelepciunea lumii antice, Hilal nu găseşte nicio limbă pe care s-o recunoască.

Paginile conţin şi desene. Toate sunt exacte, perfecte, ca şi când ar fi fost făcute de un robot. Sunt diagrame şi planuri pentru tot felul de structuri străvechi, planuri de oraşe, monumente de piatră, sisteme de ancorare pentru nave spaţiale, portaluri ciudate, piste de aterizare, mine de aur şi depouri de reaprovizionare. Recunoaşte multe construcţii datorită studiilor sale asupra Antichităţii, dar sunt mult mai multe cele pe care nu le recunoaşte, toate înghiţite de timp sau de apă, de războaie sau de plantele agăţătoare ale junglelor, de nisipurile schimbătoare ale deşerturilor sau de pământul prăvălit de cutremure. Sunt şi imagini ale unor maşinării pe care nu le înţelege, ale unor structuri care par mecanice sau genetice, ale unor constelaţii, spirale şi reţele tridimensionale care descriu legăturile misterioase ale unor lucruri neidentificabile – poate reţele energetice terestre sau legături dintre specii sau căi de materie neagră care leagă stelele sau filiaţia complexă a genului *Homo.*

Cartea e fără îndoială o comoară, dar pentru Hilal e complet impenetrabilă.

Opacă.

Simte fiori pe piele: *Ar trebui să mă uit la ea prin dispozitivul din Chivot!*

Ia dispozitivul, care se aprinde în mâna lui, şi îl aşază deasupra scrisului.

Şi dispozitivul reacţionează în mod neaşteptat. Când e îndreptat spre carte, devine negru, ca şi când cartea ar interfera cumva cu el. Hilal îl învârte de jur împrejurul său şi vede sfera

pulsatilă care marchează Cheia Cerului din munţii Himalaya, lista de coordonate, inclusiv cele ale Jucătorilor rămaşi în viaţă, şi un sigur caduceu, despre care ştie că e Stella, oriunde s-ar afla.

Hilal pune cartea pe podea şi, ţinând dispozitivul deasupra ei, o deschide la început şi se apucă s-o răsfoiască. Pagină cu pagină. Din când în când, negrul ecranului e străfulgerat de lumină, dar nu afişează nimic. După ce răsfoieşte aproape 20 de minute, se întâmplă ceva.

Deasupra unei pagini, pe ecranul dispozitivului apare un text scris în limba veche egipteană, pe care Hilal o ştie foarte bine. Pe măsură ce mută dispozitivul pe deasupra textului, hieroglifele se schimbă.

Dispozitivul traduce.

Axumitul citeşte:

Şi vom vorbi despre marea enigmă, Jocul Final, care va porni când vom considera noi de cuviinţă, din motive necunoscute şi de nepătruns pentru oamenii de pe Pământ. Dar va fi drept, corect şi decisiv. Şi Jocul Final va avea trei etape. Şi la fiecare etapă se va spune că jocul poate continua sau poate fi oprit.

Lui Hilal îi tresare inima când citeşte aceste ultime cuvinte.

Oare încă mai există speranţă?

Continuă să citească:

Etapa de început va fi iniţiată de Convocare, când cei doisprezece se vor strânge laolaltă. Etapa de început se va încheia când un Jucător va găsi Cheia Pământului şi va declanşa a doua etapă. Dacă în timpul acestei prime etape, toţi Jucătorii hotărăsc să nu Joace, atunci Jocul nu va continua.

Hilal se opreşte şi se gândeşte: dacă l-ar fi ascultat în acea noaptea fatidică din Munţii Qin Lin şi ar fi discutat în pace despre istoria lor şi şi-ar fi împărtăşit cunoaşterea, oare ar fi ajuns în cele din urmă la această decizie? Să nu Joace? Oare ar fi putut să lucreze împreună, trup şi suflet, când Pământul avea mai mare nevoie de ei? Ar fi putut să aleagă înţelepciunea în dauna istoriei, a violenţei şi a pregătirii lor?

Dar îşi aminteşte de shang, de donghu, de sumeriana cu glas mieros şi de minoicul îndrăzneţ şi îşi dă seama: *Nu. Ani fost nevoiţi să Jucăm.*

Era prea multă violenţă în ei. Prea mult orgoliu. Prea multă nerăbdare de a ucide. Continuă să citească:

Etapa de Mijloc va începe cu anunţul că un Jucător a descoperit Cheia Pământului şi va continua până când Cheia vie a Cerului va fi reunită cu Cheia Pământului.

Cheia vie a Cerului?

Astfel va fi iniţiată Etapa Finală, care va aduce o mulţime de distrugeri pentru omenire timp de mulţi ani pământeşti. Dar dacă un Jucător poate distruge Cheia vie a Cerului înainte să fie reunită cu Cheia Pământului, atunci jocul se va încheia. Ceea ce nu este de aşteptat să se întâmple, întrucât Cheia Cerului va aparţine unuia dintre jucători. Cheia vie a Cerului va fi întotdeauna un copil nevinovat, iar sacrificarea lui nu va fi uşoară. Dacă acest copil nu va fi sacrificat pe altarul jocului, atunci Evenimentul se va declanşa în scurtă vreme şi va începe Etapa Finală.

Lui Hilal i se pune un nod în gât. Ridică privirea din carte, cu gura căscată. Oare e posibil ca acest biet copil… acest biet copil nevinovat care se află în munţii Himalaya să fie cu Shari Chopra?

Nu citeşte mai departe.

Se uită în gol spre perete, spre oglindă, spre televizorul unde ştirile se succed fără sonor.

Oare Hilal va trebui să omoare un copil ca să salveze lumea?

Şi, pentru a răspunde la întrebarea lui, pe ecranul televizorului apare un titlu animat: „JOCUL FINAL, O REALITATE?” Apoi apare An Liu, cu o mină de nebun şi cu ochii duşi în fundul capului; la gât are un colier negru de care atârnă… Hilal mijeşte ochii… de care atârnă şuviţe de păr şi piele de om.

Buzele shangului se mişcă.

Vorbeşte.

Axumitul porneşte imediat sonorul. An e calm, stăruitor şi sigur pe el. Nici urmă de ticurile pe care le avea la Convocare. Oare atunci se prefăcea? Oare i-a dus de nas? Hilal ascultă, la fel de absorbit precum cele 145.785.934 de persoane care l-au urmărit pe YouTube până în acest moment.

Ascultă.

Vede fotografiile celorlalţi Jucători, inclusiv pe a lui.

Şi îi e teamă.

Nu pentru el – Hilal e atât de desfigurat, încât n-o să-l recunoască nimeni, aşa că va putea continua să Joace fără ca

această înregistrare să-l afecteze în vreun fel.

Îi e teamă de consecinţe.

Jocul nu mai este secret.

A fost dat în vileag.

Înregistrarea e difuzată încă o dată.

Şi încă o dată.

Iar Hilal o urmăreşte încă o dată.

Şi încă o dată.

Şi înţelege. Se uită la butoanele telecomenzii – oare poate pune pauză? Da.

Aşteaptă până apar din nou pozele Jucătorilor de care a făcut rost An şi pune pauză pe Shari Chopra, ultima din lista lui Liu. Jucătoarea harappică stă în faţa unei biserici pe care Hilal o recunoaşte imediat: Sagrada Familia din Barcelona, capodopera arhitectului catalan Antoni Gaudí.

Shari zâmbeşte.

Şi ţine în braţe o fetiţă.

Fetiţa zâmbeşte şi ea.

Hilal are o bănuială şi ridică dispozitivul înspre televizor, sperând să nu se întâmple nimic, sperând că n-o să vadă decât stele şi întuneric.

Dar ecranul dispozitivul se umple cu globul pulsatil care marchează Cheia Cerului.

Axumitul se ridică în picioare şi se apropie de televizorul prins pe peretele din dormitorul Stellei. Pune dispozitivul chiar deasupra fetiţei. Globul rămâne pe ecran. Mişcă dispozitivul câţiva centimetri, aşezând-l peste faţa lui Shari. Globul dispare. Îl mută pe biserica din fundal. Nimic. Pe un copac din faţa bisericii. Nimic.

Fetiţa.

Globul portocaliu.

Cheia Cerului.

Hilal lasă dispozitivul din mână şi se prăbuşeşte pe podea, cu picioarele îndoite sub el.

Ca să se oprească jocul, va trebui să moară o fetiţă.

O fetiţă pe care harappica o iubeşte şi pe care o va apăra cu toate forţele ei.

Hilal se roagă pentru fetiţă, pentru Jucători, pentru ei toţi.

Lumea trebuie să afle.

E singura opţiune.

Îşi scoate smartphone-ul, deschide YouTube şi găseşte înregistrarea lui An.

146.235.587 de vizualizări.

Lumea o devorează.

Axumitul creează un cont nou, se conectează, îşi codifică mesajul şi îl postează.

Şi îi este teamă.

Teamă de ce a făcut.

Şi de ce urmează.

laivăzutpekeplerdouăzecişidoib, postat în urmă cu 1 minut

Scrie pe foaie următoarele douăsprezece fragmente în succesiune:

WO Mznedvj-Huqf mw bnl Tewpqvhr. M xxzex BEYLL. Dj Ihq knac xs azvi yvy Vashk huir sose hui viryloie gn Pmimm Qusovr-GUM VW XYS BWG-lcp: xosniiwr.amisfmissnnhizkl uq mflpoiakcx. gmfyvfqkxayviwwki. Tob eain. M qt vjx. SVLHA. Gwqt ols tmkh goii mov asetq.

An Liu

STRADA KARAYA, BECK BAGAN, BALYGUNGE, CALCUTTA, INDIA



— Aproape am ajuns, iubire. Aproape – *CLIPEŞTECLIPEŞTE* – aproape am ajuns.

E în jur de ora zece. Soarele e un glob galben difuz suspendat într-o pătură de nori cenuşii. Astrul se înalţă imperceptibil peste clădirile scunde din acest oraş supraaglomerat. An se întrebă cum de steaua noastră – care se află la 92.956.000 de mile distanţă şi a cărui lumină are nevoie de opt minute ca să străbată spaţiul îngheţat până la Pământ – poate lăsa uneori impresia că degajă atâta căldură.

Mai ales în astfel de zile.

Zile care deja sunt fierbinţi. Cum de pot deveni şi mai fierbinţi?

Aerul e îmbâcsit cu gaze de eşapament, iar cămaşa lui An – cea în care a zburat de la Okinawa la Hong Kong şi de acolo la Calcutta, numai cu chartere care au costat o mică avere – este îmbibată de transpiraţie.

Shangul îşi şterge ceafa cu o batistă albă, strecurându-şi degetele pe sub colierul din părul lui Chiyoko.

După ce termină, batista e udă şi cenuşie.

— Aproape am ajuns. Aproape am ajuns.

Merge cu capul plecat, ducând în spate un rucsac aproape la fel de mare ca el. Încă patru străduţe fără nume şi ajunge la următoarea sa ascunzătoare. Potrivit descrierii din lista cu depozitele secrete ale seminţiei sale, cel din Calcutta nu e foarte dotat cu arme, dar are o mulţime de computere şi echipamente de comunicaţie foarte moderne. Ba chiar şi un sistem de comunicaţii prin satelit în banda Ku, care îi va permite să se conecteze la orice satelit meteo, de comunicaţii sau de cartografiere din jurul Pământului. Şi bineînţeles, dat fiind că se

află în India, unde electricitatea nu e niciodată sigură, depozitul are propriile lui generatoare subterane şi un set de panouri solare camuflate pe acoperiş. Are rezerve de apă şi mâncare, precum şi un Land Rover Defender blindat şi o motocicletă de mare putere Suzuki GSX-R1000.

Va fi locul perfect din care să monitorizeze următoarea etapă a jocului.

Una în care doar va observa.

Va observa ce a pus în mişcare.

Va aştepta să vadă *TREMURĂCLIPEŞTECLIPEŞTECLIPEŞTE* va aştepta să vadă cine este omorât.

Când.

Şi cât de curând.

Pentru că se va întâmpla în curând.

— Da. În curând, iubire.

Merge pe trotuarul denivelat, ocolind lumea care îi iese în cale. Atât de multă lume, la fel ca în China, şi totuşi altfel decât în China. Mai multă dezordine, mai mult haos. Contraste peste tot. Înalt şi scund, bogat şi sărac, curat şi murdar, trecut şi prezent, profan şi sacru, atât de multe mirosuri şi sunete, atât de multe senzaţii şi privelişti insolite.

Nu-i de mirare că e un loc unde se nasc asceţi, se gândeşte An. *Totul e prea solicitant.*

Un idiot îi taie calea. Un băiat murdar cu o singură mână stă la cerşit, iar în stânga băiatului e o vacă albă care s-a oprit în mijlocul drumului, cu copitele afundate în ambalaje de mâncare, sticle de apă goale, ziare şi balegă. În faţa vacii, o femeie stă turceşte pe bordură, ţinând o pancartă pe care scrie: „Îţi salvez sufletul pentru 1.000 de rupii.” Lângă ea un bărbat costeliv, doar cu o cârpă în jurul şoldurilor, care îl rade pe un alt bărbat cu un brici. Cineva ţipă de la etajul unei clădiri. Claxoanele urlă. Motoarele huruie. Oamenii plâng sau râd. Şi vorbesc. Vorbesc şi iar vorbesc. Nu în engleză, ci în hindi, în urdu, în bengaleză, în assameză, în oriya şi în cine ştie ce alte limbi.

An nu înţelege niciun cuvânt.

Pleacă privirea în pământ, încercând să facă abstracţie de tot ce e în jur, şi coteşte pe o stradă mai liniştită. Îşi scoate smartphone-ul, se uită la hartă şi verifică direcţia în care merge. E pe drumul cel bun.

Încă puţin.

Încă *clipeşte* încă puţin.

— Chiyoko.

Pune mâna pe una dintre urechile ei. E atât de uscată, atât de inertă.

— Chiyoko.

Îşi freacă ochii cu dosul palmelor.

Deşi Chiyoko e tot timpul cu el, are nevoie să-şi ia mintea de la ea. Să-şi ia mintea de la *tremurăclipeşteclipeşteclipeştetremură* să-şi ia mintea de la *TREMURĂTREMURĂTREMURĂCLIPEŞTE* de la ce i-a spus unchiul ei despre ea.

Şi despre el.

Despre An.

Shangul deschide filmuleţul pe care l-a postat pe YouTube şi îşi plimbă degetul pe ecranul telefonului o dată, încă o dată, încă o dată şi încă o dată, iar în cele din urmă îl găseşte. Se uită la ecran în timp ce merge.

Se uită la mesajul postat de unul dintre Jucători.

Pentru că numai un Jucător ar putea avea un astfel de nume de utilizator.

Se uită la el *TREMURĂclipeşteTREMURĂ* se uită la el şi zâmbeşte.

Codul e elegant şi ciudat, ca o pasăre rară.

An îşi mai plimbă un pic degetul pe ecran, introduce un şir de caractere şi sparge codul cu uşurinţă. Descoperă că a fost postat de axumit. Indiciile au fost generoase. Toţi Jucătorii îl pot descifra cu uşurinţă, dacă au fost atenţi la Convocare. An memorează decriptarea mesajului, pentru că ar fi o prostie să-l noteze în telefon sau în altă parte, să poată fi văzut de altcineva.

Se uită la el şi zâmbeşte.

— Unchiul Nobuyuki nu s-ar fi gândit la una ca asta, iubire, nu-i aşa?

Atâta ranchiună faţă de bătrân şi atât de multă veneraţie pentru iubita lui defunctă.

— Or să meargă cu toţii în acelaşi loc şi o să fie un măcel.

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Griffin Marrs

GULFSTREAM G650, 42.000 DE PICIOARE DEASUPRA GRANIŢEI DINTRE CHINA ŞI MONGOLIA



— Gata, m-am prins. Asta e!

Aisling ridică laptopul, iar ceilalţi se apleacă şi citesc mesajul decodat al axumitului. Îl citesc o dată şi încă o dată.

— Măi să fie, spune Jordan.

— Cheia Cerului e o fetiţă? spune Pop calm.

Dar Aisling nu e la fel de surprinsă:

— De ce n-ar fi o făptură nevinovată? Doar keplerii se dau în vânt după suferinţă. De ce să nu sufere un Jucător şi mai mult făcând o ţintă din cineva drag lui. E un plan genial, dacă stai să te gândeşti.

— N-aş zice asta, răspunde Pop, dar înţeleg ce vrei să spui.

Aisling mijeşte ochii:

— Deci e o fetiţă, şi e a lui Shari Chopra. Şi dacă nu mă înşel, coordonatele astea sunt undeva în India.

Jordan verifică în laptopul lui:

— Afirmativ. În mijlocul unui mic stat indian numit Sikkim. N-am fost niciodată acolo, dar am auzit lucruri frumoase despre el.

— Trebuie să mergem acolo. Acum. Ieri. Săptămâna trecută, spune Aisling, răsucindu-şi laptopul spre ea şi lovind ecranul cu arătătorul. Nu mai mergem la Stonehenge. India e mult mai aproape. Cât mai avem până acolo? O mie de mile? Cel mult două mii? Toţi ceilalţi Jucători sunt mult mai departe. Putem ajunge acolo înaintea tuturor!

— Nu te pripi, spune McCloskey. Nu ţi-a trecut prin minte că poate acest al-Salt deja ne aşteaptă acolo? Că s-ar putea să fie o mare capcană în care să-i prindă pe ceilalţi Jucători? Doamne, poate că a pus bombe în locul ăla şi or să explodeze imediat ce apare primul Jucător.

Aisling se zbârleşte:

— An ar face una ca asta, dar nu şi axumitul. Sunt absolut sigură că al-Salt e departe de India. Vrea ce vrem şi noi: să

oprim jocul.

— De ce eşti atât de sigură?

— La Convocare a fost singurul care a cerut pace, care a pledat în favoarea raţiunii. Singurul. A vrut să împiedice… grozăvia asta. Nebunia asta. În plus, postarea lui are mai puţin de o zi, şi dacă ar fi fost în Sikkim, deja ar fi găsit fetiţa. Ar fi omorât-o. N-ar fi avut nevoie de ajutor. N-ar fi avut nevoie de mesajul ăsta. Deci e în altă parte. Undeva mult, mult mai departe.

— Într-o altă galaxie, la ani lumină de noi? întreabă McCloskey. Să fim serioşi, eu nu-s prinţesa Leia, iar tu nu eşti Luke Skywalker.[86]

— Potoliţi-vă! le cere Jordan, ridicând o mână. Marrs, avem nevoie de tine!

Şi Marrs scoate capul din carlingă.

— N-o să vă vină să credeţi ce-au publicat agenţiile de ştiri, spune el.

— Ce?

— Stonehenge tocmai a fost aruncat în aer. O explozie uriaşă. Posibil să fi fost o mică bombă nucleară. N-a mai rămas nimic din el.

Urmează câteva clipe de tăcere, nu doar pentru că sunt şocaţi, ci şi pentru că Stonehenge era un monument celtic, o parte din istoria străveche a lui Aisling şi Pop.

— Cine a făcut-o? întreabă Pop.

— Atacul n-a fost revendicat, dar se pare că a fost mâna unor terorişti, la fel ca la Narita, zice Marrs.

— La dracu', spune Aisling. India chiar e o opţiune mai bună acum.

— Nu ştiu, intervine McCloskey. E nasol că Stonehenge-ul a fost distrus, dar nu putem spune că nu ne aşteptam la ceva de genu' ăsta – oamenii sunt speriaţi, iar când oamenii se sperie, încep să distrugă lucrurile care îi sperie. Sinceră să fiu, nu m-ar mira să aflu că în spatele poveştii sunt câţiva dintre stimaţii noştri colegi din Agenţie.

— Şi unde ai zice să mergem, McCloskey? întreabă Aisling.

— Nu ştiu, dar nu cred că ar trebui să urmăm sugestia unui alt Jucător, numai pentru că Stonehenge-ul a fost aruncat în aer. Cum am zis, ar putea fi o capcană sau o diversiune care să ne

---

[86] Personaje din Războiul Stelelor (n.tr.).

îndepărteze de pista cea bună.

Aisling nu e convinsă:

— Şi dacă *e* adevărat? Dacă are loc Evenimentul şi noi n-am încercat să facem ce spune axumitul că ar putea să-l împiedice? Chopra nu mi-a lăsat impresia că ar fi unul dintre Jucătorii răi, dar n-aş ezita s-o omor pe ea sau pe fiica ei, ba chiar întreaga ei seminţie, dacă aş şti că asta ar putea salva miliarde de vieţi. Ce dracu', te-aş omorî chiar şi pe tine, pe Jordan sau pe Pop, ba şi pe mine însămi dacă aşa aş putea salva omenirea.

McCloskey îşi încrucişează braţele pe piept:

— S-a consemnat, Jucătoareo.

Aisling ia loc:

— Doamne, McCloskey, nu vă ameninţ. Am *nevoie* de voi. Şi avem nevoie să mergem în India. Cu tot respectul, dar eu trebuie să fiu la comandă. Eu ar fi trebuit să fiu în depozit cu An Liu, nu echipa KFE. Sau cel puţin ar fi trebuit să fiu şi eu cu ei. Dacă vreţi să Jucaţi pentru mine, McCloskey, trebuie să faceţi ce spun eu. Simplu.

— Eu nu trebuie să fac nimic…

Dar Jordan o întrerupe pe McCloskey:

— Bridge, are dreptate. Am dat-o în bară cu misiunea. O ştim cu toţii. Aisling e o resursă importantă pentru noi. La fel cum şi noi suntem o resursă importantă pentru ea, dar în povestea asta trebuie să fim la dispoziţia ei. Asta e realitatea. Trebuie să ne călcăm pe orgoliu şi să-i dăm ascultare. Trebuie s-o *urmăm* pe ea.

McCloskey nu răspunde nimic.

— Mulţumesc, Jordan, spune Aisling.

Şi Jordan bate din palme:

— Atunci am stabilit. Mergem în India.

Bagă capul pe uşa carlingii, îi spune ceva lui Marrs şi aproape imediat avionul se înclină puternic spre sud.

Au coordonate noi: 206° 14'16".

— Bine, spune McCloskey. Sper doar să ai dreptate, Aisling. La dracu', sper ca acest al-Salt – un Jucător, *oponentul* tău – să nu ne ducă de nas.

Scoate o pastilă mică dintr-un buzunar de la cămaşă şi o înghite, îşi îndoaie genunchii, îşi apucă gleznele cu mâinile şi închide ochii:

— O să decolez spre Planeta Xanax şi o să trag pe dreapta.

Dacă avem de gând să asasinăm o fetiţă, am nevoie de odihnă.

Nu mai spune nimic şi în mai puţin de un minut începe să sforăie.

Zgomotos.

Aisling, Jordan şi Pop se apleacă deasupra biroului şi în următoarea oră studiază imagini din satelit, hărţi rutiere şi hărţi topografice ale Sikkimului. Jordan îl cheamă pe Marrs şi îi cere să repoziţioneze unul dintre sateliţii ultrasecreţi din clasa Spectacle ai Agenţiei Naţionale de Recunoaştere, ca să studieze mai bine locul indicat de axumit.

— Pentru că harta Google nu ne arată nimic.

— Maestre, orice scuză e bună ca să dansez cu caracatiţa! spune Marrs, evident bucuros.

— Îi place grozav să se joace cu jucăriile Agenţiei Naţionale de Recunoaştere. Logoul agenţiei e o caracatiţă care îmbrăţişează Pământul…

— Îl ştiu, spune Pop. Nu există loc de pe planetă pe care să nu-l putem vedea.

În timp ce aşteaptă ca Marrs să-şi facă treaba, pun la cale planul de acţiune. Locul indicat de Hilal e foarte dificil din punct de vedere logistic. Dinspre Siliguri nu se poate ajunge în Himalaya decât cu maşina. Vor trebui să găsească un mod de a cumpăra două jeepuri, să le încarce şi să plece imediat, dar chiar şi aşa o să le ia nu mai puţin de 10 ore de condus pe drumuri cu hârtoape ca să ajungă la destinaţie. Odată ajunşi acolo, vor trebui să găsească un loc unde să campeze ca să se odihnească, apoi să mai meargă o vreme pe un drum neasfaltat, să se echipeze şi să o ia pe jos. Jordan estimează că întregul drum, din locul unde se află acum în aer până la locul indicat de coordonatele lui Hilal, va dura cel puţin 30 de ore.

Potrivit lui Hilal, Cheia Cerului se află pe versantul unei văi fără nume din estul munţilor Himalaya, situată la o altitudine de 12.424 de picioare. Pe imaginea din satelit nu se vede niciun semn al vreunei aşezări sau al vreunei construcţii – niciun drum, niciun panou solar, niciun turn de radioemisie. Doar un versant de stâncă, orientat spre nord-vest şi înconjurat din toate părţile de vârfuri împădurite. O zonă pustie. Valea e orientată aproximativ pe direcţia est-vest, pornind dintr-un versant înzăpezit aflat la vest şi terminându-se la est, pe malul unui râu numit Teesta, un afluent al impunătorului Brahmaputra.

Pop clatină din cap:

— E un loc complet pustiu. Dacă nu găsim pe nimeni acolo, o să fie o mare pierdere de timp şi efort.

— Dacă e ceva acolo, caracatiţa o să vadă, spune Jordan, uitându-se la ceas. Cât mai durează, Marrs?

— Imediat, răspunde Marrs, venind în cabină. Şi cred că acest Hilal s-ar putea să aibă dreptate.

Se strecoară între Aisling şi Jordan şi preia controlul asupra computerului. Modifică afişajul ecranului şi dintr-odată apare o imagine foarte apropiată, foarte vie, foarte limpede a văii.

Şi, fără urmă de îndoială, în versantul de stâncă apar ferestre, uşi, poduri şi pasarele. Toate ascunse de la distanţă, toate vizibile de aproape.

— E un sat, se minunează Pop.

— Ba nu, e o fortăreaţă, îl corectează Aisling.

— Are dreptate, spune Marrs.

Apasă pe câteva butoane, umblă cu mouse-ul şi imaginea se schimbă. Devine neagră şi nu se mai văd decât mici reţele de filamente verzi şi puncte mişcându-se din loc în loc, ca nişte furnici.

— Ăştia sunt… oameni! exclamă Aisling. Aşa-i?

McCloskey sforăie din nou.

Marrs dă din cap:

— Mda. Liniuţele astea sunt urme de căldură. Bănuiala mea este că folosesc energie geotermică, plus câteva generatoare şi iluminat pe gaz, explică el, indicând câteva puncte care seamănă cu nişte focuri verzi. Pare că ventilează abur, de la nişte turbine mici, pe coridorul ăsta.

Măreşte imaginea prin satelit şi o suprapune peste cea cu infraroşii. O linie subţire, dar vizibilă porneşte zigzagat de la sud de fortăreaţă şi se întinde spre est, de-a lungul văii, şi se termină în râul Teesta.

— Sunt gata să fac pariu că pe aici se poate ajunge la fortăreaţă, încheie Marrs.

Aisling pune degetul pe locul unde linia se intersectează cu râul:

— Bine. Pe aici intrăm. Cheia Cerului e acolo, iar Chopra a strâns un grup din seminţia ei şi s-au ascuns în fortăreaţa asta… *Păzeşte* Cheia Cerului. Îi *aşteaptă* pe ceilalţi Jucători.

— Deci ştie că venim, Ais, aşa că n-o să fie luată prin

surprindere, remarcă Pop.

Aisling se uită la ecran:

— Poţi să ne transmiţi imaginile astea în monocluri, nu-i aşa, Marrs?

— Clar!

Aisling se întoarce spre Pop:

— Într-adevăr, ei ştiu că venim, dar noi o să ştim exact unde se află în fiecare clipă. Şi te asigur că n-au la dispoziţie o aparatură ca a noastră.

Apoi trece o mână peste umerii lui Marrs:

— E nemaipomenit. Chiar e nemaipomenit. Satelitul ăsta are cumva şi un laser sau ceva asemănător, ca să putem pârli oamenii de pe orbită?

Jordan râde:

— Chestiile astea se întâmplă doar în filme.

— Le pot face şi Creatorii, intervine Pop.

— Dar noi nu cu ei luptăm, nu-i aşa?

Dinspre McCloskey se aude încă un sforăit, unul foarte gutural, din trei bucăţi. Se răsuceşte şi îi cade un picior pe podea.

— Şi mai avem ceva la dispoziţie, spune Marrs. În cală e o dronă.

— La naiba! spune Jordan. Am uitat de Micuţa Bertha.

— Deci alte camere de supraveghere? întreabă Aisling.

— Sigur, dar partea cea mai bună o reprezintă faptul că e echipată cu două rachete aer-sol mici, dar foarte puternice. Una e ghidată prin laser, iar cealaltă are ghidaj termic.

Aisling e şi mai radioasă.

Pop îşi dă seama la ce se gândeşte.

Ce bine că n-am renunţat la oamenii ăştia.

Aisling scutură uşor umărul lui Marrs, ca şi când ar fi prietenul ei cel mai bun.

Sunt al dracului de bucuroasă că n-am renunţat la oamenii ăştia.

Jago Tlaloc

CASA ISLA TRANQUILA, JULIACA, PERU



Au trecut două nopţi de când Jago a vorbit cu Aucapoma Huayna şi încă se află în casa părinţilor lui. Încă aşteaptă să Joace, să ducă la Tiwanaku Cheia Pământului. Dar ce i-a spus înţeleapta despre cahokieni şi despre Sarah l-a pus pe gânduri, l-a dezorientat.

Nu e obişnuit să fie dezorientat.

Tatălui său nu i-a povestit decât o parte din ce a discutat cu bătrâna, în schimb lui Renzo i-a povestit tot. Trebuia să spună cuiva. S-au sfătuit şi au luat o decizie.

Iar acum, că au văzut înregistrarea shangului, ştiu. Nu au descoperit mesajul lui Hilal, dar nu contează. Jago nu mai poate aştepta. A devenit o ţintă. Toţi Jucătorii au devenit ţinte.

Jago şi Renzo se uită la înregistrare a doua oară.

Şi a treia oară.

Nu-şi spun nimic.

Şi se uită la ea a patra oară.

Jago deschide aplicaţia pentru ascultat muzică. Găseşte o piesă de Behemoth[87]. O porneşte la volum mare. E plină de energie, agresivă, ameninţătoare.

Lui Jago îi place foarte mult.

— Eşti de partea mea, Renzo? întreabă Jago, făcându-se cu greu auzit peste muzică.

— Acum mai mult ca oricând, Jucătorul meu. O să ai nevoie de ajutorul meu.

— Eşti sigur? Dacă mă trădezi, te omor.

— Sunt sigur.

— Ştii că sunt în stare.

— Ştiu că sunt prea bătrân ca să te opresc.

— Şi prea gras.

— Du-te dracului!

Râd amândoi cu jumătate de gură, muzica asaltându-le timpanele. Lui Jago îi strălucesc diamantele în lumină.

---

[87] Formaţie de death metal din Polonia (n.tr.).

— Fă-ne bagajele, dar fii discret. Guitarrero nu trebuie să afle.
— Bineînţeles.
— Mâine noapte, Guitarrero o să fie plecat la întâlnirea unde or să discute despre clanul Cielo. La trei şi un sfert, o luăm din loc. Şi ne ocupăm de Sarah.
— La trei şi un sfert.
— N-ai să mă trădezi?
— Jur pe seminţia noastră şi pe Jocul Final.
— Bine, mâine noapte, Jucăm.


[88]

[88] http://eg2.co/213

Maccabee Adlai, Baitsakhan

DRUM DE PIETRIŞ, CARTIERUL SAN JULIAN, JULIACA, PERU



Maccabee şi Baitsakhan nu văd înregistrarea lui An Liu şi nici mesajul lui Hilal.

Şi probabil că nu le-ar păsa nici cât negru sub unghie dacă le-ar vedea.

În schimb, aşteaptă momentul potrivit să culeagă un fruct peruvian care atârnă aproape de pământ. Doi mercenari, pe care i-au urmărit toată după-amiaza şi toată seara – unul scund, ca Baitsakhan, celălalt robust, dar nu la fel de robust ca Maccabee.

— Uniforma lui o să-ţi vină mulată, spune Baitsakhan ironic, încercând să facă o glumă.

— Uite-i că vin.

Mercenarii clanului Tlaloc ies dintr-o cârciumă numită *El Mejor,* aflată într-o clădire scundă de lemn, care pare să aibă 100 de ani. Sunt beţi şi merg râzând şi clătinându-se, scoţând abur din gură în aerul rece, iar puştile li se leagănă pe umăr.

— Pe olmec l-ar enerva dacă i-ar vedea aşa, spune Baitsakhan, care n-a băut alcool niciodată în viaţa lui.

— Ne paşte sfârşitul lumii, Baits. Pe toţi ne paşte. Toată lumea are nevoie de un pic de distracţie, din când în când, nu?

— Eu nu.

— Nu, bineînţeles că tu n-ai nevoie.

Cei doi soldaţi se apropie dinspre est. Camioneta lor, un Chevrolet mare, care din cine ştie ce motiv nu e însemnat cu gheara roşie, se află peste drum de cei doi Jucători. O femeie iese de pe o străduţă. Poartă o rochie lungă cu volane, un pulover gros, un poncho colorat în roşu, albastru şi galben şi o pălărie neagră de fetru, cu calota înaltă ca un joben rotunjit. Mercenarii se iau de ea imediat. O trag de haine şi o apucă de mâini. Cel mai scund încearcă să-i ridice cu puşca marginea

fustei cu multe straturi, dar ea o trage la loc în jos. Femeia clatină din cap, dă din mână, încearcă să protesteze. E speriată. Mercenarul mai înalt se uită pe strada slab luminată. Nimeni.

Nimeni care s-o audă.

Nimeni care s-o ajute.

Soldatul ridică puşca şi o îndreaptă spre capul ei.

— Îi spune să nu ţipe că altfel o împuşcă, îi traduce Maccabee lui Baitsakhan.

Femeia nu ţipă.

Umerii încep să-i tremure.

Mercenarul mai robust o obligă să meargă înapoi spre străduţa de unde a ieşit. Cel mai scund îşi linge buzele, îşi duce puşca la spate şi se întinde după femeie. Ea face un pas în spate, dar soldatul insistă. Întinde brusc mâna spre capul ei şi îi înhaţă pălăria, apoi şi-o pune zâmbind pe creştet. Cel mai înalt o obligă să mai meargă câţiva paşi înapoi, şi cei doi Jucători n-o mai pot vedea. Mercenarul mai scund se repede spre ea, iar cel robust se uită încă o dată în jur, agitat şi nerăbdător. Nimeni.

Dispare şi el pe străduţă.

Maccabee deschide portiera Escortului şi pune un picior pe drumul de pietriş.

— Ce faci? pufneşte Baitsakhan.

— Am văzut destul.

— Parcă ziceai că au şi ei nevoie de nişte distracţie.

— Ce dracu’, Baits? se încruntă Maccabee. Vor s-o violeze pe femeia aia. Amândoi. Crezi că pentru *ea* o să fie distractiv?

Baitsakhan ridică din umeri:

— De unde să ştiu?

Maccabee iese din maşină:

— Nu, n-ai de unde să ştii.

Înainte ca Maccabee să închidă uşa, Baitsakhan îi întinde un pistol automat Kel Tec PLR-22:

— O să ai nevoie de ăsta.

Maccabee îşi scoate de la şold cuţitul vechi şi ascuţit, făcând să strălucească în lumină inelul de pe degetul mic:

— N-am nevoie de pistol ca să omor doi beţivi care au chef de sex.

Şi o ia la fugă spre străduţă.

Baitsakhan îşi dă scaunul pe spate şi îşi pune pistolul în poală. Maccabee ajunge la străduţă în câteva secunde şi dispare din

câmpul vizual al donghului. Globul stă în scrumiera deschisă de deasupra schimbătorului de viteze. Străluceşte intens. Ce mult şi-ar dori Baitsakhan să-l poată atinge. Dacă ar putea, l-ar omorî pe nabatean. Şi i-ar face plăcere. Mâna nouă pe care, ca un prost, i-a oferit-o Maccabee i-ar face sarcina foarte uşoară.

Dinspre străduţă se aude o împuşcătură, care se pierde în noaptea rece. Baitsakhan coboară geamul învârtind manivela de pe portieră. Inspiră adânc. Aerul e proaspăt şi dulce. Îi place frigul, i-ar plăcea să fie mai frig. Îi aminteşte de deşertul Gobi şi de caii lui dragi.

Îi e dor de caii lui.

Mercenarul mai scund iese de pe străduţă, încercând să fugă cu pantalonii în vine. Un obiect lucios spintecă aerul şi îl izbeşte în ceafă, iar acesta se prăbuşeşte mort cu faţa în jos.

Şaptesprezece secunde mai târziu, de pe străduţă iese şi Maccabee, cu braţul pe după umerii femeii. Obrajii ei sunt scăldaţi în lacrimi. Feţele lor sunt apropiate. Nabateanul o consolează. Femeia se uită la cadavrul mercenarului scund.

Înjură.

Scuipă.

Maccabee îi ia o mână şi pune ceva în ea.

Femeia se uită la faţa lui, se ridică pe vârfuri şi îl sărută pe obraz. Maccabee îi mai spune ceva şi face semn cu degetul. Are un aer stăruitor. Femeia îl sărută din nou, bagă ce i-a dat nabateanul – cu siguranţă o bucată de aur – în partea de sus a rochiei, îşi aranjează poalele şi o ia la fugă cât o ţin picioarele. După câteva secunde dispare în noapte.

Maccabee o urmăreşte cu privirea câteva secunde, apoi se întoarce pe străduţă. Când reapare, ţine în mână puşca şi uniforma mercenarului robust. Se opreşte lângă cel scund. Se apleacă şi îi scoate cuţitul preţios din gât. Îşi înfige mâna liberă în părul lui şi îl târăşte spre Escort. Baitsakhan se apleacă pe fereastră şi mai savurează câteva clipe aerul rece. Închide ochii şi se gândeşte la caii lui galopând prin stepă cu spumă la gură, azvârlind pământ cu copitele. Aude paşii lui Maccabee şi al cadavrului târât pe pietriş. Maccabee se opreşte.

— Mişcă-ţi curu’ şi dă-mi o mână de ajutor.

— Imediat, spune Baitsakhan fără să deschidă ochii.

Nabateanul se apropie de camionetă şi îl aruncă pe mercenar pe platformă. Baitsakhan ia pistolul în mână şi, încă pierdut în

reverie, întinde mâna lui cea nouă spre glob şi o strânge cu degetele lui mecanice.

Şi nu-l arde.

Deschide brusc ochii.

Nu-l arde.

Se uită la Chevroletul cu motorul pornit, în care Maccabee deja a urcat şi îşi suflă în palme să le încălzească.

Globul nu-l arde.

Îl pune într-un rucsac de pânză şi iese din maşină, înăbuşindu-şi un zâmbet şi domolindu-şi bătăile inimii.

Pare că, la urma urmelor, după ce pun mâna pe Cheia Pământului, Baitsakhan *ar putea* să-l omoare pe nabatean.

Da.

Ar putea.

Shari Chopra şi liderii seminţiei harappice

सूर्य को अन्तिम रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Consiliul Harappic Restrâns e reunit într-o încăpere săpată în piatra cenuşie a muntelui, la fel ca toate camerele din fortăreaţă सूर्य को अन्तिम रेज. Stau cu toţii în cerc, pe perne colorate. Podeaua e acoperită cu un covor nepalez gros, în mijlocul căruia e reprezentat un personaj antropomorf cu patru braţe şi cu cap de elefant – Stăpânul Ganesha – şi înţeleptul Veda Vyasa. Înţeleptul îi dictează *Mahabharata* lui Ganesha, iar zeul ascultă cu atenţie şi scrie. Cuvintele epopeii înconjoară cele două personaje sub forma unei spirale care se desface spre marginea cu ciucuri a covorului precum braţele unei galaxii.

Ganesha, zeul cunoaşterii şi al scrierii, cel care pune şi ridică obstacole, cel care guvernează *bhavacakra*[89].

Obstacole, îşi spune Shari.

Obstacole.

Consiliul discută despre urmările înregistrării postate de shang şi a mesajului încifrat lăsat de axumit. Mesaj pe care trebuie să presupună că l-au decodat toţi Jucătorii.

— Şi sunteţi siguri că axumitul ne-a dat în vileag ascunzătoarea? întreabă Helena, care este agitată şi speriată.

— Absolut, răspunde Peetee. Axumitul a reuşit cumva să ne găsească. Nu ştiu cum. Dar Jocul e misterul misterelor şi, după cum bine ştiţi, totul e posibil. N-o să mai dureze mult până ne descoperă şi ceilalţi.

— Familia mea, spune Shari, ştiam că o să se întâmple aşa. Nu trebuie să ne întrebăm cum şi de ce.

Capetele celor mai în vârstă se înclină aprobator. Shari îşi schimbă poziţia, simţind pistolul pe care îl ţine ascuns sub ţinuta colorată în verde şi albastru – sari cu şalvari. Pistolul care a

[89] Bhavacakra: reprezentare a transmigraţiei sufletului în doctrina brahmanică şi budistă (n.tr.).

aparţinut vărului donghului şi pe care l-a luat din depozitul unde au torturat-o. Locul unde draga de Alice Ulapala a venit s-o salveze.

Jucătoarea koori, fie ca zeii s-o primească la ei.

Pistolul pe care iniţial îl încărcase prosteşte cu trei gloanţe – unul pentru Jamal, unul pentru Micuţa Alice şi unul pentru ea.

Dar apoi şi-a dat seama că e o absurditate să înscrie nume pe gloanţe. Şi că e greu să omori pe cineva, mai ales când e vorba de astfel de crime imposibile, şi că s-ar putea să fie nevoie de mai multe gloanţe. Dacă îi tremură mâna atât de tare, încât ratează? Dacă primul glonţ nu-l omoară pe soţul ei? Dacă nu mai are niciun glonţ să se împuşte după ce termină cu ei?

Nu-i place să se gândească la aceste întrebări.

Şi totuşi, a încărcat pistolul la maximum şi are la ea alte două încărcătoare de rezervă.

Dacă va fi pusă într-o situaţie fără ieşire, va *fi* pregătită.

Toate aceste gânduri i se învălmăşesc în minte, dar nu îndrăzneşte să vorbească despre ele.

— Cum sunt pregătirile, dragul meu? întreabă Shari.

— Bine, răspunde Jamal.

— Spune-ne mai multe, îi cere Jov.

Jamal strânge genunchiul lui Shari:

— După cum ştim cu toţii, există o singură cale de acces la सूरय को अन्तमि रेज. Şi e bine păzită. Am instalat două puncte de control pe poteca de la râu. La fiecare se află câte şase oameni, toţi bine înarmaţi. Există şi un al treilea punct de control, la Cot – o cotitură în unghi ascuţit de la capătul potecii care duce la fortăreaţă, pe care nu ai cum s-o ocoleşti –, iar dacă vreunul dintre ei ajunge până acolo, o să fie ciopârţit de o mitralieră M61 Vulcan montată pe versantul din faţa singurei intrări în fortăreaţa noastră.

— N-or să ajungă până acolo, spune Helena.

Jov se uită la Shari.

— Helena s-a oferit să meargă la al doilea punct de control să supravegheze operaţiunile, zâmbeşte Jov fără dinţi, radiind de bucurie.

— Iar eu o să stau în spatele mitralierei Vulcan, spune Pravheet, fostul Jucător, care a jurat că n-o să mai omoare niciodată.

— Ce? întreabă Jamal şi Paru la unison.

— Şi cu jurământul tău cum rămâne? întreabă Shari, cu o undă de disperare în glas.

Unul dintre motivele importante pentru care a evitat violenţa de-a lungul antrenamentelor ei – spre consternarea multora şi mai ales a Helenei – a fost Pravheet şi jurământul lui. Shari a petrecut nenumărate ore meditând împreună cu el şi ascultându-l în timp ce vorbea despre principiul compasiunii şi despre puterea iubirii şi a răbdării. Mintea ei este atât de ascuţită mulţumită lui. Datorită lui a învăţat să depăşească durerea fizică şi să găsească binele în orice situaţie – un bine real, tangibil, nu doar născocirile unui nebun. Mulţumită lui, Shari are tăria interioară să facă inimaginabilul: să-şi omoare propria fiică pentru a împiedica un alt Jucător s-o ia de lângă ea, ca să pună capăt jocului.

Pravheet se uită în ochii ei:

— Shari, dacă există un moment în care să-mi încalc jurământul, acesta e cel mai potrivit. Când ne-ai chemat pe toţi la Gangtok, ai spus de mai multe ori că „noi”, harappicii cei străvechi şi puternici, vom lupta împreună ca să câştigăm. Cred că ai dreptate şi că *ar trebui* să încercăm să câştigăm, şi sunt pregătit să fac tot ce e nevoie ca să câştigăm – ca să *câştigi.* Iubesc în continuare pacea şi meditaţia, dar dacă acest Eveniment îngrozitor urmează să se întâmple, atunci noi ar trebui să fim cei care îi supravieţuiesc. Asta ni s-a spus, asta ştim. Ca să câştigăm, sunt gata să încalc orice jurământ de zece ori, de douăzeci de ori, de o sută de ori. Iar când Marea Enigmă va fi fost descifrată, când tu vei fi câştigat, iar Pământul va fi pustiit, mă voi întoarce la pace şi nu voi mai renunţa la ea. Dar acum, sunt gata să ucid. Să-i omor pe toţi.

În încăpere se face linişte câteva clipe, apoi Helena spune din tot sufletul:

— Mă bucur că ai revenit printre noi, Pravheet.

— N-ai de ce să te bucuri, Helena.

Jov îşi împreunează mâinile, ca şi când s-ar pregăti să se roage:

— Sunt de acord cu respectabilul nostru fost Jucător şi, mie unuia, îmi pare bine că ai luat această decizie. Nu e deloc ruşinos că-ţi încalci jurământul.

— Mulţumesc, Jovinderpihainu.

Alte câteva clipe de tăcere. De pe hol se aude o servitoare

fredonând popularul cântec bollywoodian *Pungi,* în timp ce păşeşte ritmic pe dalele reci de piatră.

— Înseamnă că suntem pregătiţi, spune Paru.

Shari clatină din cap.

— Mai e un lucru pe care nu l-am pomenit, spune ea, făcând semn cu degetul spre imaginea lui Ganesha de pe covor. Elefantul din cameră.

Tonul ei e grav, dar zâmbesc cu toţii la gluma ei. Jovinderpihainu se apleacă în faţă şi oftează:

— Adică, ce facem dacă axumitul are dreptate?

— Exact, spune Shari. Dacă am putea opri totul…

Jamal se crispează:

— N-o spune.

O pauză lungă.

— Axumitul s-ar putea *să aibă* dreptate, şopteşte Pravheet pe un ton umil.

Capetele se întorc în direcţia lui, iar el continuă tărăgănat, metodic:

— Nu ştiu multe, dar seminţia lor păstrează un secret adânc şi străvechi pe care nu-l cunoaşte niciuna dintre celelalte seminţii, iar cunoaşterea lor asupra anumitor probleme spirituale ale Antichităţii este de neegalat, chiar şi după standardele noastre. *Este* posibil să spună adevărul.

— L-ai mai pomenit pe axumit, Jucătoareo, spune Jov. Ne mai poţi povesti o dată despre el?

Shari îşi apăsă genunchii, ca şi când ar încerca să suprime ceva îngrozitor înăuntrul ei, şi în cele din urmă spune:

— Hilal ibn Isa al-Salt mi-a lăsat impresia unui om extrem de onest.

— Pe toţi Creatorii, Shari! spune Jamal furios. Doar nu sugerezi să ne omorâm propria fiică, nu?

— Nu, bineînţeles că nu! răspunde ea, trăgând aer în piept şi ştergându-şi lacrimile.

Îi e teamă. Teamă pentru că s-ar putea să mintă.

Şi nu e momentul să mintă.

— Jamal… nu… nu ştiu. Nenumăraţi oameni – bărbaţi şi femei, copii şi bătrâni – au fost sacrificaţi pentru Creatori în timpurile de dinainte de istorie, şi Creatorii au aprobat aceste sacrificii de nenumărate ori, ba chiar le-au cerut, au avut nevoie de ele. De ce n-ar cere un sacrificiu şi acum? Oare nu ăsta pare să fie

motivul pentru care au transformat-o pe Micuţa Alice în Cheia Cerului? Ca să fie absurd, ca să amintească de trecutul plin de violenţă în care Creatorii şi-au împletit destinul cu al oamenilor? Ca o încheiere a Jocului Final, a existenţei şi a moştenirii noastre? Rasa umană s-a născut din multe lucruri, dar mai ales din violenţă, o violenţă extremă. Nu despre asta e vorba? Nu cumva *vor* ca eu să fac acest lucru îngrozitor?

Paru, ba chiar şi Helena se albesc la faţă, iar Peetee se uită la imaginea lui Vyasa de pe covor. Jamal îşi ia brusc mâna de pe piciorul soţiei:

— Shari, nu-mi vine să cred că spui aşa ceva.

— Doar spun că e o posibilitate, iubirea mea.

Pistolul ascuns în faldurile ei pare dintr-odată mai greu decât soarele.

Mai greu, mai fierbinte, mai apăsător.

— N-am de gând să mă ating de niciun fir de păr din capul Micuţei Alice, spune Shari, şi am s-o păzesc cu fiecare fibră din făptura mea şi cu fiecare fărâmă efemeră din sufletul meu. Dar în curând or să moară câteva miliarde de oameni, iubire. Asta e sigur. Asta e promisiunea Jocului Final. Aşa că această întrebare trebuie pusă.

O nouă tăcere.

Cel care o întrerupe e Jovinderpihainu:

— Ai dreptate să întrebi, Shari. Dar există o diferenţă între a fi cinstit şi a fi drept. Oamenii cinstiţi mint tot timpul, crezând că spun adevărul. Se face mult rău în numele onestităţii.

— Deci crezi că Hilal se înşală, Jov? întreabă Shari. Că e indus în eroare?

— Nu ştiu dacă e sau nu. Dar ştiu că, dacă îi urmăm sfatul şi o sacrificăm pe fetiţa noastră nevinovată şi Evenimentul se întâmplă totuşi, atunci nu vei mai avea nicio posibilitate să câştigi. O să fii distrusă pe dinăuntru, complet goală – şi la fel vom fi cu toţii. E posibil şi ca acest kepler – care te-ai străduit să ne arăţi că era meschin, ba chiar plictisit la convocare – să fi fost o simplă fiinţă vie. Nu un zeu. Poate că, în ciuda lucrurilor minunate de care sunt capabili, sunt mici la suflet, răzbunători şi cruzi. Poate că motivul pentru care au plantat această sămânţă în axumit e că au vrut să ne vadă suferind, să vadă cum cedezi, cum îţi pierzi minţile şi iei viaţa propriului tău copil – şi toate astea numai ca să se amuze. O mai spun o dată: dacă facem ce

ne cere axumitul şi Evenimentul se produce oricum, iar jocul continuă, cum ai să poţi câştiga?

Încă o tăcere, care se încheie cu un răspuns ferm din partea lui Shari:

— N-am să pot.

Bătrânul cel înţelept se încruntă:

— Şi de aceea n-ai s-o sacrifici pe Micuţa Alice. Nici acum, nici altcândva. Niciunul dintre noi n-o va face. O să strângem rândurile în jurul ei.

Toate capetele se înclină aprobator. Shari e foarte recunoscătoare pentru acest argument. E puternic. E drept.

— Fii binecuvântat, Jov… Şi, într-un fel ciudat, binecuvântat fie şi Hilal ibn Isa al-Salt. El i-a trimis pe Jucători la noi, el i-a trimis la moarte.

— Da, spune Helena printre dinţi.

Shari îşi uneşte vârfurile degetelor de la ambele mâini în faţa ei, alcătuind un cerc cu braţele şi pieptul lui:

— O să strângem rândurile în jurul ei, aşa cum am plănuit. O vom înconjura şi vom câştiga.

Se ridică în picioare şi la fel fac şi ceilalţi. Pravheet îi dă o mână de ajutor lui Jov. Shari îl ia de mână pe Jamal şi îl mângâie cu dragoste. El nu-i răspunde.

Ies cu toţii din încăpere.

Şi în timp ce merge alături de soţul ei, Shari se umple de nerăbdare, de frică, de speranţă şi de groază.

Nu-i poate spune.

Nu-i poate spune că va păstra pistolul la ea întotdeauna şi că, deşi n-o va sacrifica pe Micuţa Alice pentru a opri Evenimentul, are de gând s-o omoare dacă în felul acesta îl va împiedica pe unul dintre ceilalţi Jucători să-i ia viaţa singurului ei copil.

Sarah Alopay

CASA ISLA TRANQUILA, JULIACA PERU



Sarah nu doarme când aude uşa deschizându-se la ora 3:17:57 a.m.

Dar pare adormită.

Stă întinsă în pat pe o parte, cu spatele spre uşă şi cu pistolul în mână.

Oricine ar fi intrat în cameră, se mişcă silenţios – sau îi place să creadă că e silenţios. Persoana cu pricina s-a antrenat să nu facă zgomot, dar nu suficient cât să-i păcălească simţurile.

Ceea ce înseamnă că nu e Jago.

Sarah aşteaptă ca servitorul să ia tava cu farfuriile şi paharele goale, iar când o va ridica, îl va omorî, va fugi din cameră şi îşi va croi drum afară din vila familiei Tlaloc. S-a gândit îndelung dacă să-l caute pe Jago, dar a hotărât că ar fi sinucidere curată. Nu pentru că n-ar putea să-l răpună, ci pur şi simplu pentru că lucrul cel mai important pentru ea e să scape, să supravieţuiască.

Chiar dacă asta înseamnă să piardă Cheia Pământului pentru o vreme.

Chiar dacă asta înseamnă să lase în urmă lucrul pentru care a luptat atât de mult, pentru care l-a omorât pe Christopher.

Intrusul se strecoară şi mai mult în cameră. Cahokiana aşteaptă să se oprească lângă masă şi să ia tava.

Dar intrusul nu se opreşte lângă tavă.

Sarah se mişcă în pat aşa cum ar face un om care doarme.

Aşteaptă.

Intrusul ajunge lângă pat. Se apropie de partea pe care e întinsă ea. Se opreşte. E un bărbat. Sarah îi aude respiraţia.

Respiraţia e a cuiva mai masiv decât Jago. Şi mai în vârstă.

Îşi răsuceşte picioarele, aruncând pătura de pe ea, şi îl loveşte zdravăn pe bărbat peste bărbie şi peste umăr cu călcâiele. Se

aude un *trosc* puternic, însoţit cu siguranţă de durere. Cahokiana sare în picioare în mijlocul saltelei, cu arma îndreptată în jos, gata să tragă. Dar înainte s-o facă, bărbatul se năpusteşte spre gleznele ei. Sarah cade pe o parte pe saltea, dar pistolul nu se descarcă.

Bărbatul îşi azvârle o mână goală în faţă, apucă ţeava pistolului şi o împinge spre pat, şoptindu-i printre dinţi:

— Opreşte-te, Sarah. Dacă ne aud, or să vină după noi. După *amândoi.*

E Renzo.

— Ce cauţi tu aici? întreabă ea cu glas tare.

Renzo se apleacă spre cahokiană, care îi simte respiraţia: vin, brânză şi ţigări de foi.

— Te rog, în şoaptă, spune el.

Sarah îi distinge faţa dolofană în lumina slabă. Ochii bulbucaţi. Mustaţa subţire.

— De ce? Simt mirosul lui Guitarrero Tlaloc pe tine.

— Lasă-l pe Guitarrero. Jago vrea să te vadă. Are *nevoie* de tine.

— Atunci de ce n-a venit el la mine?

— E ocupat. Dacă vrei să pleci şi tu de aici – în viaţă –, trebuie să taci din gură şi să vii cu mine.

— De ce aş avea încredere în tine?

— Pentru că eu cred în sanctitatea jocului. Şi cred în Jucătorul meu. Şi mi-a cerut să vin după tine.

Sarah dă drumul pistolului, atât de repede încât e şi ea surprinsă, întinde mâna şi îi înhaţă mărul lui Adam. Strânge cu putere.

— Nu mă convingi.

Ochii lui Renzo se bulbucă şi mai tare şi lăcrimează. Nu mai poate vorbi. Sarah aruncă o privire spre uşă. E deschisă. Ar putea să termine cu acest om pentru totdeauna şi să fugă din cameră.

Ar putea evada.

Strânge mai tare. Renzo se îneacă, scapă arma, o ia de umăr, îşi înfige unghiile în carnea ei, apoi ridică un pumn în faţa cahokienei.

Îl agită în faţa ei.

Sarah nu-i dă drumul.

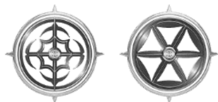
Renzo desface pumnul şi din el cade ceva.

Cheia Pământului.
Sarah îşi slăbeşte strânsoarea.
Renzo pune o mână pe pieptul ei şi o împinge, apoi face trei paşi în spate, gâfâind şi ţinându-se cu mâinile de gât.
— Mi-a… mi-a… mi-a zis să-ţi dau asta… spune el, trăgând adânc aer în piept.
Sarah nu spune nimic. Ia Cheia Pământului de pe aşternut.
— Mi-a zis să-ţi dau asta, repetă Renzo, îndreptându-se de spate.
Se şterge la ochi şi îşi revine rapid, dovedind că a fost cândva Jucător.
— E un semn al bunelor lui intenţii. N-a vrut să fii ţinută captivă, dar a trebuit să accepte decizia părinţilor lui, ca să poată face lucrul pentru care a venit aici.
— Să discute cu Aucapoma nu ştiu cum?
— Da. Acum, te rog, trebuie să plecăm. Nu mai eşti în siguranţă aici…
— Am fost mai înainte? pufneşte ea sarcastic.
— Acum e şi mai nesigur. Shangul a făcut o nouă mişcare. O să vezi. Dar acum trebuie să plecăm. Jago i-a luat la o ţigară pe paznicii tăi. Am rămas eu în locul lor şi m-am uitat pe monitoare înainte să dau fuga aici, îi explică el, arătându-i locul din perete unde e ascunsă camera. Trebuie să plecăm. Acum.
Sarah îşi strânge degetele în jurul Cheii Pământului. Îi simte energia pulsându-i prin vene. Îşi simte dorinţa de a Juca.
— De ce nu mă omoară?
— O parte din mine este convinsă că aşa ar trebui să facem. Dar cum ţi-am zis, cred în Jucătorul meu, şi el mi-a zis să nu te omor.
— Nu încă, spune Sarah.
— Mi-a zis să nu te omor, repetă Renzo, fără să adauge nimic.
Îi face semn să coboare din pat, apoi aranjează pernele şi aşternutul ca să lase impresia că Sarah încă doarme în el. Îi dă pistolul şi o ia de încheietura mâinii, apoi se uită la ceas:
— Avem nouăzeci de secunde să ieşim din casa asta. Vii?
Privirea ei devine aspră. Strânge mânerul pistolului. Cheia Pământului e din ce în ce mai caldă. Simte mirosul proaspăt al grădinii, al lumii, care încă e vie, încă e puternică.
La fel e şi ea.
Vie.

Puternică.
— Da, Renzo. Ia-o înainte.

Baitsakhan, Maccabee Adlai

GRANIŢA DINTRE PERU ŞI BOLIVIA, ŞOSEAUA INTERNAŢIONALĂ PUNO DESAGUARDERO, DESAGUARDERO, PERU



— Sper să fie ei, spune Baitsakhan.

Donghul stă pe scaunul şoferului, care e tras în faţă la maximum, astfel încât Baitsakhan, care are o înălţime de cinci picioare şi doi inchi să poată ajunge la pedale. A condus începând din satul Acora, aflat la sud de Juliaca, pentru ca Maccabee să-i poată da indicaţii cu ajutorul globului, în timp ce urmăresc maşina olmecului, păstrând o distanţă sigură faţă de ea. Baitsakhan e hotărât să nu-i spună nabateanului că noua lui mână poate ţine transmiţătorul străvechi.

Trebuie să aleagă momentul potrivit pentru a-şi dezvălui secretul.

Momentul potrivit şi letal.

Au parcat pe o stradă laterală şi se uită la punctul vamal aglomerat, dar modest. E ora 7:17 a.m. Le-a luat peste două ore să ajungă aici, interval în care s-au şi oprit să se descotorosească de cadavrul pe care Maccabee l-a urcat în camionetă. Au traversat peisajul arid, dar impresionant aproape fără să scoată un cuvânt, ceea ce le-a convenit amândurora.

Au obosit să Joace aşa.

Să nu lupte.

Să nu omoare.

A fost unul dintre motivele pentru care Maccabee a ajutat-o pe femeia atacată de mercenari cu o noapte înainte. Nu doar ca să facă rost de uniforme, ci şi ca să rămână în formă, ca să păstreze gustul de sânge pe limbă.

Nu doar lui Baitsakhan îi place să omoare.

Dar deocamdată trebuie să aştepte. Şi să fie cu ochii în patru. Şi să aştepte.

Ceea ce nu le place. De aici şi tachinările dintre ei.

— Speri să fie ei? Mă ameninţi?

— Spun doar că nu vreau să-i pierdem, răspunde Baitsakhan, coborând binoclul de la ochi.

Se uită după maşina olmecului, o Mazda banală, în timp ce şoferul vorbeşte cu vameşii bolivieni.

— Baitsakhan, am urmărit oameni pe tot globul cu chestia asta. N-o să pierdem pe nimeni.

— Ar trebui să trecem graniţa acum, odată cu olmecul – dacă e *într-adevăr* olmecul. Arată altfel. De ce s-o fi vopsit?

— S-o fi săturat să aibă părul negru, cine ştie. Calmează-te. Parcă ai fi o femeie.

— Nu-s femeie!

— Nu eşti nici măcar bărbat, Baitsakhan.

— Nici tu nu eşti bărbat! Câţi ani ai? Optsprezece? Nouăsprezece?

Încă cineva estimează greşit vârsta lui Maccabee, care are 16 ani.

Nabateanul e încântat. Dar nu răspunde. Nu vrea să-l mai împungă pe donghu.

— Era doar o glumă, Baitsakhan.

— Nu-mi plac glumele.

— Nu mai spune.

— Vorbesc serios.

— Bine. Acuma taci din gură, da?

— Da. Dar taci şi tu.

— Cu plăcere.

Şi tac amândoi.

Baitsakhan scoate un smartphone din buzunar şi îl deschide. Îşi pune o pereche de căşti şi intră pe internet. Maccabee se uită la punctul vamal. Bărbaţi şi femei bolivieni trec graniţa cu Peru în căutare de lucru. În plus, turismul pare să fi rămas intact, ba chiar să prospere. Nabateanul se gândeşte că oamenii care vin aici trebuie să fie bogătaşi care au pornit în ultima lor mare călătorie, bifând destinaţii speciale precum lacul Titicaca înainte de sfârşitul lumii. Într-un sens, aceşti turişti seamănă cu Baitsakhan şi cu el însuşi – sunt Jucători care joacă un joc diferit şi mult mai puţin letal.

Viaţa merge înainte.

— Ia uită-te la asta, îi întrerupe Baitsakhan gândurile lui

Maccabee, întinzându-i telefonul.

Nabateanul se uită la el cu un aer plictisit, închipuindu-şi că donghul vrea să-i arate imagini cu oameni aruncaţi în aer sau cu animale decapitate. Dar Baitsakhan agită smartphone-ul, scoţând mufa căştilor:

— Uită-te!

Maccabee ia telefonul şi de pe ecranul lui mic îl întâmpină privirea întunecată a lui An Liu. Nabateanul porneşte înregistrarea, iar Baitsakhan se apleacă spre el, aproape sprijinindu-şi capul pe umărul lui, ca să se poată uita împreună.

Şi amândoi se uită.

O singură dată.

— Ce jigodie! spune Maccabee.

Baitsakhan se aşază la loc pe scaunul şoferului:

— A găsit o poză foarte frumoasă cu tine în chiloţi.

— Eram în slip.

— N-am mai văzut un slip ca ăsta.

— Aşa poartă toţi europenii. Dar Baitsakhan…

— Nu-i bine. Nu-i bine deloc.

— Are aproape două sute de milioane de vizualizări!

Un bărbat zdrenţăros trece strada în faţa lor, purtând două pancarte, una pe piept, alta pe spate. Pe ambele scrie: *DIOS Y LA MUERTE ESTÁN CERCA. ESTOY A LA ESPERA DE HEREDAR LA TIERRA.*[90]

Unul dintre cei supuşi.

Unul dintre cei credincioşi.

Unul dintre cei săraci cu duhul.

Dispare după un colţ, agitând clopotul.

— Crezi că Liu are dreptate? întreabă Baitsakhan.

— Dacă suntem omorâţi, o să fie oprit Abaddonul?

— Mda.

— Bineînţeles că nu. Nu vrea decât să primească ajutor. Vrea să câştige, la fel ca tine şi ca mine, spune Maccabee, deşi nu înţelege întru totul ce vrea shangul.

— Atunci e o mişcare deşteaptă.

— Chiar este.

În timp ce vorbesc, Maccabee se uită prin comentariile la înregistrare. Cele mai multe sunt pline de spaimă, de indignare,

---

[90] În spaniolă, în original: „Dumnezeu şi moartea sunt aproape. Aştept să moştenesc pământul.” (n.tr.).

de prostie, de cinism, de fanatism sau de îndoieli. Multe par scrise de oameni cu inteligenţa unei oi. Şi un întreg batalion de idioţi iau în râs fiecare postare.

Dar lui Maccabee îi atrage atenţia una pe care nu pare s-o fi remarcat nimeni.

Numele utilizatorului este un indiciu clar.

Face o captură de ecran.

— Mazda a luat-o din loc, Maccabee.

Nabateanul îşi ia privirea de la mesajul cifrat. O să-l decodeze mai târziu, când o să aibă timp.

— Să mergem, spune el. Şi să sperăm că vameşii din fundu' ăsta de lume nu ne au pe lista lor de persoane urmărite.

Baitsakhan bagă în viteză şi porneşte spre Bolivia:

— Acum cred că ştim de ce s-a vopsit olmecul.

— Da, acum ştim.

Ajung la graniţă şi niciunul dintre vameşi nu se uită suspicios la ei. Ba chiar sunt trataţi respectuos, mulţumită uniformelor cu gheară de vulturi.

Viaţa merge înainte.

Ce va fi va fi.

Hilal ibn Isa al-Salt

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL DIN LOS ANGELES, TERMINALUL TOM BRADLEY, SALA DE AŞTEPTARE STAR ALLIANCE, CALIFORNIA, STATELE UNITE



Hilal a părăsit locuinţa Stellei, a furat o maşină şi a plecat în California. Acum stă într-un separeu cu smartphone-ul la ureche. Zborul lui matinal spre Bangkok – cea mai apropiată destinaţie de India, dată fiind starea lumii – pleacă peste o oră. Şi-ar dori să fi fost deja în Asia, dar zborurile au fost anulate sau mutate sau amestecate, şi pare să nu mai fi rămas niciun avion privat în California de Sud – toată lumea care îşi permite a plecat să se ascundă în locuri îndepărtate. E o mare consolare că l-a omorât pe Ea, dar ar prefera să fie mai aproape de harappică, mai aproape de fetiţă, mai aproape de moartea ei.

De-ar îngădui Creatorii una ca asta.

O fetiţă moartă.

Se roagă ca unul dintre Jucători să aibă puterea s-o facă.

În adâncul sufletului, nu e convins că el ar avea o asemenea putere.

Aşadar, urmează să plece la Bangkok. Dacă nu apar întâmplări neprevăzute, o să ajungă la destinaţie în 19 ore şi 34 de minute. De acolo, o să pornească spre vest. Dar înainte să se îmbarce, trebuie să discute cu Eben ibn Mohammed al-Julan. E absolut necesar. Trebuie să-i povestească despre Ea. Despre Stella. Despre tot.

Telefonul sună. Eben răspunde aproape imediat.

— Hilal, tu eşti?

— Da, Maestre.

— Pe toţi strămoşii, unde eşti? Eşti teafăr?

— Sunt la Los Angeles. Sunt teafăr.

— Te-ai intersectat cu vreunul dintre ceilalţi?

— Nu, ceilalţi continuă să Joace.

— Dar... dar cu cel Decăzut?

Hilal coboară mult glasul:

— L-am găsit, Maestre. Am fost ajutat, dar l-am găsit...

— Şi... Oare e posibil...?

— Da. M-am întâlnit cu Ea. Am vorbit cu el.

— Te-ai *întâlnit* cu el?

— Era singurul mod în care mă puteam apropia de el.

— Şi ce...?

Dar Hilal îl întrerupe şi îi povesteşte cu însufleţire despre Stella şi despre relaţia ei cu Ea, despre ura ei pentru el şi despre ajutorul pe care i l-a dat ca să-l înfrângă. Îi povesteşte tot şi încheie cu aceste cuvinte:

— Umanitatea a scăpat pentru totdeauna de Ea, sursa răului.

— Am o sută de întrebări, Hilal. Ba chiar o mie. Mai ales despre această Stella şi armata ei.

— Şi eu. O să ia legătura cu mine când o să se poată.

— Ce crezi că face?

— M-am tot gândit la asta, Maestre. Bănuiala mea e că ea şi armata ei se află în spatele exploziei de la Stonehenge. Nu are pic de respect faţă de Creatori, şi cu atât mai puţin faţă de Jocul Final. Cred că, în felul ei, încearcă şi ea să-l oprească.

— Vreau s-o cunosc, spune Eben cu glas uşor tremurător.

— Ai s-o cunoşti.

— Hilal, vino acasă. Jocul Final e foarte diferit de ce ne aşteptam. Vino acasă să ne putem regrupa şi mai ales ca să punem în Chivot uroborosul care conţine esenţa lui Ea. Te implor.

— Nu, o să păstrez eu uroborosul. E în siguranţă cu mine.

— Numai câtă vreme eşti în viaţă, Hilal! Îmi pare rău să ţi-o spun, dar cred că ar trebui să te întorci acasă şi să punem uroborosul înapoi în Chivot, ca să-l putem păzi. Sau, dacă Jocul Final ne va distruge seminţia, pentru ca Ea să fie îngropat pentru totdeauna în regatul nostru şi dat uitării!

Hilal aruncă o privire peste umăr. Un bărbat în costum stă în spatele lui, la patru metri distanţă, uitându-se la el fără ruşine. Axumitul a hotărât ca, de acum înainte, să nu mai poarte bandajele, să-şi afişeze urâţenia în lume. Străinul o ia din loc imediat ce Hilal îl fixează cu privirea. Era un simplu amator de ciudăţenii. Hilal a învăţat deja că a avea faţa unui monstru atrage multă atenţie, dar şi că, dacă se foloseşte de faţă, poate

să alunge aproape pe oricine.

— Sunt de acord, maestre, şi am să mă întorc acasă.

— Bine.

— La momentul potrivit.

— Ce vrei să spui?

— Mai întâi trebuie să duc la capăt ce am început. Trebuie să Joc. Fie ca să opresc Evenimentul – sper cu ajutorul celorlalţi Jucători sau al Stellei, sau al ambelor părţi –, fie ca să câştig. Până atunci, am să-l port pe Ea cu mine. Aşa trebuie să fie deocamdată, Maestre. Te rog să înţelegi.

Vocea lui Hilal e sigură şi convingătoare.

— Înţeleg că timpul nu aşteaptă, spune Eben. Dar tot te implor să te mai gândeşti şi să te întorci în Axum cât mai repede cu putinţă. Şerpii trebuie puşi înapoi în Chivot, Hilal. Trebuie.

— Da, Maestre. Dar până atunci trebuie să găsesc Cheia Cerului.

Face o pauză şi adaugă:

— Şi trebuie să găsesc cumva puterea pervertită şi iraţională de a omorî o fetiţă.

Pin tânăr şi întunecat, cu rădăcini în mijlocul pământului,
Sacrificiul tău l-am săvârşit.
Frumos ca scoica albă, ca peruzeaua, ca sideful,
Frumos ca onixul, ca alama, ca polenul albastru,
Frumos ca polenul de stuf, sacrificiul tău l-am săvârşit,
În ziua asta copilul tău am devenit, îţi spun.
Păzeşte-mă.[91]
Ţine-ţi mâna protectoare deasupra mea
Fii strajă pentru mine, vorbeşte în apărarea mea.
Vorbeşte pentru mine, aşa cum vorbesc eu pentru tine.
Aşa cum vorbeşti tu pentru mine, voi vorbi şi eu pentru tine.

[91] http://eg2.co/214

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Griffin Marrs

APROAPE DE PUNCTUL DE CONTROL UNU AL HARAPPICILOR, APROAPE DE VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA



Au ajuns în munţii Himalaya şi Marrs a avut dreptate: există o potecă. Una străbătută de curând de multe picioare.

Iar acum o străbat şi picioarele lor.

N-au mai vorbit de când au plecat din cătunul Sakkyong şi au lăsat în urmă râul Teesta. Niciun cuvânt. Dar s-au auzit zgomote. Paşii lor, zăngănitul echipamentului, respiraţiile lor solicitate, răpăitul burniţei pe căştile lor, pe frunze, pietre şi copaci. Aisling poate spune fără să exagereze că n-a mai fost într-un loc precum Himalaya. Prin comparaţie, Alpii sunt ca nişte dealuri. Tot ce ţine de aceşti munţi e monumental, de la întinderea lor şi înclinaţia versanţilor până la înălţimea vârfurilor şi adâncimea văilor.

Ar putea rămâne aici.

Ar putea să se piardă aici.

Ar putea să fie fericită.

Dacă n-ar fi Jocul Final.

Ar putea rămâne.

Dacă n-ar fi fetiţa.

Fetiţa pe care trebuie s-o omoare.

E cuprinsă brusc de nelinişte. Oare va folosi puşca? Pistolul? Sabia? Mâinile goale? Ştie ce i-a spus lui McCloskey – că ar fi dispusă să sacrifice pe oricine, inclusiv pe ea însăşi, dacă ar putea salva Pământul de Eveniment –, dar Aisling începe să aibă îndoieli.

Să mă omor pe mine însămi ar fi mult mai uşor. Dar o fetiţă… Oare am să fiu în stare?

Ştie că îndoiala e sământa din care creşte eşecul, aşa că alungă aceste gânduri şi se concentrează. Pop e la câţiva paşi în

spatele ei, menţinând ritmul fără efort, în ciuda vârstei înaintate. Jordan şi McCloskey ţin şi ei pasul, dar cu eforturi mult mai mari. În schimb Marrs, după cum vede Aisling în monoclul ei, pare să se descurce mult mai bine decât ei.

În ce-o priveşte, Jucătoarea celtă se ţine bine. Ar putea continua ore în şir fără să se oprească.

În staţie se aude un semnal de alarmă. Cele două puncte roşii pe care McCloskey le-a marcat ca potenţiale capcane explozibile strălucesc în monoclul ei. Aisling se opreşte şi ridică un pumn. Se opresc şi ceilalţi.

— Marrs, ne oprim, spune ea.

— Recepţionat, răspunde Marrs, care este cu câteva sute de picioare în urmă.

Aisling se aşază într-un genunchi:

— Drona în ce stare e?

— Pregătită pentru orice. Ar fi frumos dacă am putea să şi vedem ce fel de capcane avem în faţă, dar vremea nu ne ajută deloc. Terminat.

— O să ne descurcăm. Ţine drona în aer. Terminat.

Jordan face un pas în faţă:

— Mă duc să verific cablurile de detonare.

Aisling întinde o mână, cu palma în jos:

— Nu, mă duc eu. E misiunea mea, Jordan. În plus, când ai dezamorsat ultima oară un dispozitiv explozibil?

Jordan zâmbeşte uşor stânjenit:

— În 2010, la Fallujah.

— Tocmai. Mă ocup eu. Dacă sunt două, pe primul îl dezamorsez şi pe celălalt îl detonez. Ne ţinem de plan şi nu înaintaţi decât după ce auziţi explozia.

Sunt profesionişti, aşa că nu trebuie să le amintească planul: Jordan şi McCloskey pe dreapta, Aisling şi Pop pe stânga. Marrs rămâne în urmă, ca să-i protejeze cu puşca cu lunetă şi cu drona. În echipele din faţă, fiecare e responsabil de cel de lângă el. Abia după ce vor curăţa flancurile, vor ataca poziţia centrală, care probabil e un lansator de rachete, un lunetist sau o mitralieră – sau câte una din fiecare.

— Suntem gata?

Toţi sunt pregătiţi.

— Pornim.

Jordan şi McCloskey ies de pe potecă şi se îndreaptă spre

nord-vest, dispărând printre copaci.

Aisling şi Pop pornesc în direcţia opusă.

După 50 de paşi, Aisling spune:

— Marrs, după ce atacăm, vino repede din urmă şi înaintează pe potecă, dar să stai cât mai ascuns.

— Recepţionat.

Alţi 20 de paşi. Aisling îşi opreşte staţia. La fel face şi Pop, care e în stânga.

— Ei, cum mă descurc la conducerea echipei? întreabă ea.

Pop nu se uită la ea, ci priveşte cu atenţie în jur:

— Îţi spun dacă scăpăm cu viaţă din următoarele zece minute.

— Ha, mi se pare corect, răspunde ea, apoi îşi reporneşte staţia.

Punctele verzi care marchează poziţiile harappicilor – echipa lui Aisling e marcată cu puncte violet – plutesc în monoclul din faţa ochiului ei drept. Aisling se întreabă cine sunt – antrenori harappici, foşti Jucători, soldaţi, tineri, bătrâni? Sunt şi ei neliniştiţi în timp ce aşteaptă eventualii intruşi? Trebuie să fie. Doar sunt şi ei oameni. Oricât de antrenat ai fi, frica nu dispare niciodată complet.

Îşi mişcă mâna prin aer, dându-i de înţeles lui Pop că se îndepărtează ca să se ocupe de cele două capcane explozibile. Burniţa s-a transformat în ploaie, iar pe ţeava puştii ei se formează picături de apă. Mâinile ei înmănuşate sunt pătrunse câteva clipe de un fior rece. Aisling ajunge din nou la poteca al cărei fir sinuos coteşte spre vest şi dispare după o ridicătură. Punctele verzi sunt de cealaltă parte, la mai puţin de 150 de picioare. Îşi aruncă puşca peste umăr şi înaintează cu grijă, cercetând terenul în căutare de ceva neobişnuit. Inima îi duduie în piept. Nu vede nimic. Nicio adâncitură, nicio bucată de gută, nicio grămadă de frunze, niciun morman de pământ.

Unde e?

Se apropie mai mult.

Nimic. Apa i se prelinge de pe marginea căştii.

Ce ploaie blestemată. Totul e noroios şi învăluit în pâclă.

Stai.

Acolo.

Un picior mai încolo.

Atât de aproape.

Picăturile de ploaie – acum suficient de mari cât să fie văzute

– sunt tăiate în două de un fir invizibil.

Aisling se aşază în genunchi. Îl vede. Îşi plimbă privirea dintr-o parte în alta. Da.

Slavă Domnului că plouă, se corectează ea. N-ar fi văzut firul dacă n-ar fi plouat.

Urmăreşte firul spre stânga, unde e legat de un copac, apoi se uită în dreapta şi îl vede. Un simplu detonator cu levier, ataşat de un mănunchi de explozibil C4 acoperit cu frunze. Se uită pe jos după o creangă şi, fără să stea mult pe gânduri, apucă firul cu o mână şi înfige creanga în detonator, blocând maneta.

Taie firul. Nu explodează.

Înaintează încovoiată 12 picioare. Punctele violet din monoclu îi arată că restul echipei şi-a ocupat poziţiile şi aşteaptă semnalul ei.

Aisling merge cu mare grijă, căutând următorul fir care despică stropii de ploaie. Îl găseşte uşor acum, ştie ce caută. Păşeşte peste el, se aşază în genunchi şi scoate o bobină de fir dintr-un buzunar de la pantaloni. Îi trece capătul pe după firul declanşator şi îi face un nod de scaun simplu[92]. Bagă o bridă de plastic prin gaura bobinei şi o închide, apoi îşi vâră brida pe degetul mic. Desfăşoară cam două picioare de fir subţire căptuşit cu teflon, fără nicio imperfecţiune, şi pune bobina jos. Pune pe el o piatră cam cât un pumn şi trage uşor de el să verifice cât de tensionat este. O să ţină până o să tragă puternic, aruncând piatra şi întinzând firul, ca să detoneze explozibilul. Face zece paşi spre marginea pădurii, unde poteca e mărginită de un bolovan enorm, acoperit cu muşchi şi licheni. Se ascunde după bolovan, se lipeşte cu spatele de el şi se lasă pe vine. Verifică monoclul. Pop e în pădure, la 126 de picioare în faţa ei, iar Jordan şi McCloskey sunt la 230 de picioare în urma ei.

Punctele verzi au rămas pe poziţii.

Aisling aşteaptă.

— Explozie în cinci secunde. Confirmaţi cu un clic.

Urmează patru clicuri separate, fiecare de la câte un membru al echipei.

Apleacă capul:

— Unu. Doi. Trei. Patru. Cinci.

Trage cu putere de firul cu teflon, simte cum scapă de sub

---

[92] Nod marinăresc cu o buclă largă (n.tr.).

piatră şi, o fracţiune de secundă, simte tensiunea firului de detonare, dar apoi…

Explozia nu e foarte puternică, dar pădurea se umple cu şuierăturile şrapnelelor. Se aud ţiuituri şi zornăituri de pe cealaltă parte a bolovanului, cuiele, şuruburile şi schijele ciuruind pădurea. Bucăţi de scoarţă, frunze spintecate şi crengi rupte cad pe pământ.

Explozia durează doar o secundă, după care se lasă din nou liniştea. Aisling se ridică în picioare şi se uită în monoclu. Două puncte verzi deja s-au pus în mişcare, îndreptându-se spre ea, câte unul din fiecare flanc.

Aisling pune jos puşca Brügger & Thomet şi mitraliera SCAR, scoţându-şi sabia.

— Marrs, vino la poziţia mea. Restul înaintaţi pe flancuri acum. Confirmaţi.

Patru clicuri.

Vede punându-se în mişcare punctele ei violet.

Cele două puncte verzi se apropie şi mai mult.

Au ajuns la doar 65 de picioare.

Pune ambele mâini pe *falcata.* Aşteaptă. Se întoarce cu faţa spre potecă.

Îi aude ajungând la ridicătura după care se pierde poteca, iar acum punctele verzi sunt chiar deasupra ei. Îşi ridică monoclul, ca să nu-i bruieze cu vederea. Se apleacă pe vine, sprijină vârful sabiei în pământ şi aşteaptă.

Un bărbat apare de după bolovan, cu un Kalaşnikov pe umăr şi cu ţeava îndreptată spre un punct chiar deasupra capului ei.

Dintr-o singură mişcare, Aisling se ridică, se apleacă în faţă şi strecoară sabia printre picioarele bărbatului. Se aude o rafală inconfundabilă de Kalaşnikov, dar gloanţele zboară pe deasupra umărului ei. Pe chipul bărbatului se aşterne o mină şocată şi îngrozită, iar Jucătoarea celtă ridică sabia într-un cerc larg, lovindu-l între picioare şi retezându-i complet piciorul stâng de la şold. Aisling îl împinge cu umărul în piept şi îl izbeşte de bolovan, iar el scapă puşca şi îşi pierde cunoştinţa. Jucătoarea celtă sare într-o parte şi vede apărând de după bolovan o femeie de vreo treizeci de ani cu o puşcă de mare calibru. Femeia reuşeşte să apese pe trăgaci chiar în clipa când Aisling îi izbeşte puşca cu tăişul sabiei. Cartuşul saltă pământul dintre picioarele lor, alicele făcând zeci de mici cratere în potecă. Dar

Aisling nu şi-a ratat ţinta, retezând ţeava puştii, care a devenit inutilizabilă.

Femeia aruncă arma şi se repede spre gâtul Jucătoarei celte cu un cuţit pe care l-a scos fără zgomot din mânecă. Aisling se lasă mult pe spate, evitând lovitura, apoi se năpusteşte în faţă cu sabia, pe care o înfige în sternul harappicei, chiar prin inima ei. Aisling pune un picior pe şoldul victimei sale şi îşi scoate sabia. Femeia cade nemişcată pe o parte.

Aisling îşi coboară monoclul la loc. Punctele violet sunt în mişcare, iar cele patru puncte verzi care au mai rămas sunt strânse laolaltă. După 4,6 secunde, aude rafale de puşcă – zgomotul discret al mitralierelor SCAR, turuitul altor Kalaşnikoave, trei rafale de mitralieră M60. Recunoaşte vocea fiecărei arme în parte, cine trage cu ea şi ce rol joacă în încleştare.

Împuşcăturile durează 17 secunde.

Apoi se aude o bufnitură de la lansatorul de grenade al lui Jordan, urmată de o explozie incendiară puternică.

Tăcere. Punctele violet se mişcă. Cele verzi, a căror căldură vitală deja se estompează, rămân pe loc. Şi peste toate se suprapune răpăitul discret al ploii, o uşoară adiere şi respiraţia ei.

Inima îi bate cu putere.

— Aici Aisling, raportaţi, terminat.

— Jordan pe recepţie.

— McCloskey pe recepţie.

— Pop pe recepţie.

— Încă un pic şi ajung şi eu, spune Marrs, ignorând jargonul.

Au cucerit primul punct de control.

Aisling îşi şterge faţa şi vede sânge pe mănuşă.

Nu e sângele ei.

Marrs se apropie pe la spatele ei.

— Doamne! exclamă el când vede măcelul din jurul ei. Aisling are o privire sălbatică.

Faţa îi e roşie şi plină de energie.

— Haide, Marrs, ăsta e doar începutul.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Renzo, Maccabee Adlai, Baitsakhan

CAMINO ANTIGUA A LA PAZ, LA VEST DE TIWANAKU, BOLIVIA



A fost o dimineaţă lungă şi incomodă pentru Sarah. Renzo a condus-o prin vila familiei Tlaloc, apoi au traversat bucătăria, au coborât printr-un coridor îngust într-un depozit săpat în coasta dealului şi au ajuns într-o zonă de aprovizionare retrasă, aflată dincolo de zidurile proprietăţii. Gardianul care patrula aici era prăbuşit fără cunoştinţă lângă perete.

— A trebuit să-l tranchilizez, i-a explicat Renzo.

Apoi a dus-o la o Mazda hatchback şi i-a deschis portiera din spate. Bancheta era ridicată, iar sub ea era un compartiment secret pentru mărfuri de contrabandă.

Unul mic.

— La fel ca Peugeot-ul 307? a întrebat ea.

— Aş vrea eu. Mazda asta e doar pentru contrabandă.

— Cum? Fără arme? Fără parbriz cu infraroşii?

— Nimic din toate astea. Acum urcă, te rog.

Sarah a şovăit. În acel punct, ar fi putut foarte uşor să-l doboare pe Renzo, să-i fure maşina şi să fugă. Dar apoi şi-a amintit de mica armată de mercenari pe care o avea familia Tlaloc în afara complexului. N-ar fi avut cum să scape de ei. Nu cu maşina aceea.

Şi în plus, Sarah voia să afle ce avea de spus Jago în apărarea lui.

Aşa că şi-a aruncat rucsacul în compartimentul secret, a urcat şi ea în el şi s-a ghemuit, strângând în mână Cheia Pământului. Renzo i-a arătat un tub aflat lângă capul ei, care ducea la un rezervor cu apă rece. Apoi a închis capacul, s-a urcat la volan şi au luat-o din loc.

Cu viteză.

Drumul a fost atât de accidentat, încât Sarah a fost convinsă

că Renzo intra anume în gropile din asfalt numai ca s-o pedepsească.

Ca s-o aţâţe.

Ca s-o enerveze.

Ca s-o înfurie.

Ceea ce s-a şi întâmplat.

Călătoria îngrozitoare a durat două ore şi jumătate. Sarah a fost recunoscătoare că, în timpul antrenamentelor, a fost supusă deseori la privare senzorială. Ca atunci când a stat închisă într-un sicriu timp de 62,77 ore. Sau când a stat trei zile într-un iglu în care nu putea nici să se ridice în picioare, nici să se întindă, aşteptând să treacă o furtună de zăpadă – după care a trebuit să sape printr-un strat de zăpadă de cinci picioare ca să iasă la suprafaţă. Sau când a fost legată de un scaun fixat de podea şi lăsată singură, cu apă şi mâncare la doar un picior distanţă, torturată de un piuit foarte strident care se auzea la fiecare 0,8 secunde, până a reuşit să-şi desfacă legăturile, ceea ce i-a luat 14,56 ore.

Dar călătoria asta cu maşina nu a fost prea diferită. La fel ca la antrenamente, şi-a îndreptat gândurile spre ea însăşi. Şi-a amintit de câmpurile de grâu sub cerul toamnei, de durerea plăcută din picioare după o alergare lungă, de cum se juca ea cu Tate în casa din copac de pe malul râului Niobrara.

Dar apoi maşina s-a zdruncinat îngrozitor, picioarele au început să o furnice şi nu-şi mai simţea tălpile, iar gâtul îi era ca o bucată de lemn curbat. Ceea ce i-a amintit din nou de proba cu sicriul, apoi de Tate – mort – şi de Christopher – mort. Când mintea ei a ajuns în aceste locuri, s-a temut că va ceda, că nebunia care a infestat-o de când a găsit Cheia Pământului se va întoarce. Dar când era copleşită de astfel de gânduri, întorcea capul spre tubul de cauciuc şi bea apă. A băut şi iar a băut, până când i s-a umplut stomacul şi a început s-o apese vezica, disconfortul şi durerea ţinând nebunia la distanţă.

S-au oprit doar de trei ori. Prima oară, a bănuit Sarah, la punctul de control de la poalele dealului pe care se afla complexul familiei Tlaloc. A doua oară, ca să-l ia pe Jago – şi-a dat seama după cum s-a înclinat maşina. Iar a treia oară, în urmă cu vreo 40 de minute. Această ultimă oprire a fost cea mai lungă, şi, deşi compartimentul ei înghesuit şi întunecat era izolat fonic, Sarah a bănuit în mod corect că traversau graniţa cu

Bolivia.

Iar acum s-au oprit a patra oară. Cahokiana simte cum se ridică maşina pe suspensii când cei doi pasageri se dau jos. Aude deschizându-se zăvorul de la uşa compartimentului.

Uşa se ridică.

Lumina zilei îi spintecă ochii ca un cuţit. Îşi acoperă faţa cu braţul. Se ridică în capul oaselor. Clipeşte de câteva ori. Spatele o doare înfiorător. Îşi răsuceşte gâtul şi trosnetul vertebrelor îi răsună în craniu. În faţa ei stă cineva.

— Îmi ridici picioarele? Mi-au amorţit de tot, spune ea, coborând braţul şi clipind în continuare.

Silueta se apleacă şi spune:

— *Sí,* bineînţeles.

Jago Tlaloc. Slab, puternic, cu faţa acoperită de gluga care îl protejează de frigul dimineţii.

Sarah se şterge la colţul gurii şi îşi strecoară Cheia Pământului într-un buzunar. Olmecul o apucă de deasupra genunchilor. O ajută să iasă din compartiment, punându-i picioarele pe pământ. Cahokiana nu-l vede pe Renzo. Jago se aşază în genunchi, îi ia gamba stângă între mâini şi o masează.

— Îmi pare rău că...

Lumina e mai puţin intensă. Acum Sarah îi poate distinge trăsăturile. Cicatricea. Ochii. Mandibula puternică. Cahokiana îi dă un pumn zdravăn în obraz, răsucindu-i capul într-o parte. În ciuda loviturii, Jago continuă să-i maseze muşchii dureroşi, întorcând din nou capul spre ea.

— Ai nevoie s-o mai faci o dată? zâmbeşte el, dezvelindu-şi diamantele.

— Da.

Sarah îl loveşte cu şi mai multă putere, direct în figură, dându-i bărbia pe spate şi gluga jos din cap. Jago continuă să maseze, atent şi profund, ca şi când mâinile şi capul lui n-ar aparţine aceluiaşi trup. În colţul gurii îi apare o picătură de sânge, dar olmecul n-o ia în seamă, ci se uită ţintă în ochii ei:

— Încă o dată?

Cahokiana oftează:

— Nu... poate mai târziu. Doamne, Jago, ce ţi-ai făcut la păr?

— Îţi place?

E vopsit atât de blond, încât pare alb.

— E îngrozitor.

— N-am avut încotro. Îţi simţi picioarele?

— Mă mănâncă rău de tot… Feo… De ce i-ai lăsat să mă închidă?

Deşi nu-şi doreşte, vocea ei devine mai blândă.

— N-am vrut să se întâmple asta. Nu te-aş fi dus niciodată la mine acasă, dacă aş fi ştiut că părinţii mei aveau de gând să te închidă. Mai ales că ştiam… cum te simţi.

Cahokiana nu spune nimic. Îşi dă seama că, într-un sens, i-a făcut bine să stea închisă. I-a abătut gândurile de la vinovăţia care o copleşea.

Jago vrea s-o întrebe dacă se simte mai bine, dar se răzgândeşte şi îşi concentrează atenţia asupra genunchilor, gleznelor şi tălpilor lui Sarah. Apoi trece la cealaltă gambă, iar cahokiana îşi mişcă degetele. Jago hotărăşte că e mai bine să treacă direct la lucrurile importante. Să lase problemele personale pentru mai încolo.

— Am fost daţi în vileag, Sarah. Toţi Jucătorii. Toată lumea ne-a văzut feţele.

— Ce? Cum? întreabă ea tăios.

— An Liu a făcut o înregistrare în care a pus poze cu fiecare dintre noi. Şi a fost văzută de milioane de oameni. Sute de milioane. În ea spune că, dacă lumea ar colabora ca să ne omoare pe noi, cei opt Jucători rămaşi în viaţă, inclusiv pe el, Abaddon o să dispară.

— Nu se poate.

— *Sí.*

— Şi l-au crezut?

— Unii da.

— Deci te-ai vopsit ca să te deghizezi?

— Dar nu prea mi-a ieşit. N-am cum să ascund cicatricea.

Jago îşi ridică gluga, iar Sarah se apleacă din maşină şi se uită în jur. Peisajul e lipsit de vegetaţie şi pustiu.

— Cred că eşti în siguranţă, spune ea. Locul ăsta e mort.

— Sunt ochi peste tot, Sarah, ştii bine, spune el, continuând s-o maseze.

— O să mă tund, spune cahokiana, savurând atingerea mâinilor lui. Cu prima ocazie.

— *Bueno.*[93]

— Să mă vopsesc brunetă, poate. Să port lentile de contact

[93] În spaniolă, în original: „Bine” (n.tr.).

colorate.

— *Bueno.*

Sarah îi cuprinde faţa în palme:

— Jago, voiam… voiam să te omor. Dacă ai fi venit tu după mine, te-aş fi omorât. Fără să te întreb nimic.

Jago desluşeşte frică în glasul ei. Şi ruşine. Frică şi ruşine de ce ar fi în stare să facă.

— Ştiu, Sarah. De-aia l-am trimis pe Renzo. Mi-am închipuit că măcar o să-l laşi să vorbească, fie şi numai ca să afli ceva despre mine.

— Îmi… îmi pare rău.

— Poftim? Nu. *Mie* îmi pare rău, Sarah. N-o să ţi se mai întâmple asta niciodată. Niciodată.

Jago ezită. Vrea să mai spună ceva, dar nu-şi găseşte cuvintele. Se gândeşte că au pornit împreună în căutarea Cheii Cerului, că Sarah a fost împărţită între el şi Christopher. Că a fost împărţită între vechea ei viaţă şi viaţa de Jucătoare. Şi se gândeşte la strămoşii ei, la lupta cahokienilor împotriva Creatorilor, la lupta lor pentru independenţă, pentru vieţile lor, pentru normalitate. În felul lor, au fost mai puternici decât toate celelalte seminţii. La fel ca Sarah. Poate că această dualitate pe care a văzut-o la ea şi care o sperie atât de mult pe Sarah nu e deloc slăbiciune.

Poate că e ceva de invidiat.

— Am să încerc să fiu mai bun, e tot ce spune olmecul cu voce tare.

Sarah zâmbeşte:

— Dar tot s-ar putea să te omor.

— Nu mă îndoiesc, îi răspunde Jago, zâmbind şi el.

— Mi-e mai bine la picioare… Şi trebuie neapărat să mă piş.

Olmecul o ajută să iasă, iar Sarah se duce în spatele maşinii, îşi descheie jeanşii şi se lasă pe vine, sprijinindu-se de bara de protecţie. Jago aşteaptă, băgându-şi mâinile în buzunarele hanoracului, şi se uită în direcţia destinaţiei lor. O camionetă se apropie de ei hurducându-se, dar nu-i dă atenţie. Se gândeşte la joc, la An, la deghizări, la Cheia Pământului.

Dar mai ales la Sarah Alopay.

— Dar *de ce* i-ai lăsat să mă închidă, Jago? strigă Sarah din spatele maşinii.

Camioneta a ajuns foarte aproape. Olmecul e adâncit în

gânduri. Vehiculul trece pe lângă maşina lor, ridicând praful, iar olmecul îl urmăreşte cu privirea.

Sarah se ridică în picioare. Camioneta se îndepărtează.

Face o mică săritură ca să-şi ridice pantalonii, apoi ocoleşte maşina.

— A trebuit să accept, spune Jago în cele din urmă. Te-ar fi omorât imediat dacă m-aş fi opus.

Cahokiana se apropie de el şi îi pune mâinile pe şolduri. Îl apucă de curburile bazinului şi îi pipăie muşchii ataşaţi de ele care i se ridică spre abdomen. Se lipeşte de el.

— Ceea ce înseamnă că în dimineaţa asta Guitarrero şi soldaţii lui or să pornească după noi, aşa-i?

— Fără îndoială.

— Atunci s-o luăm din loc, Feo.

Se apleacă şi îl sărută pe gură. Un sărut adevărat. Apăsat şi umed. Sarah îi strânge şoldurile, iar el îşi păstrează mâinile în buzunare, simţind cum i se adâncesc în carnea ei, chiar sub sâni.

Buzele li se dezlipesc.

Jago n-a dorit niciodată pe nimeni atât de mult.

Sarah n-a dorit niciodată pe nimeni atât de mult.

Dar nu e momentul potrivit.

Feţele lor sunt despărţite doar de câţiva inchi. Îşi simt gustul unul celuilalt. Îşi simt căldura.

Amândoi se bucură că sunt din nou împreună.

Sunt foarte fericiţi.

Jago îşi domoleşte libidoul.

— De-aia suntem aici, să Jucăm, spune el, făcând semn cu bărbia spre peisajul roşiatic. Trebuie să ducem Cheia Pământului acolo, s-o folosim, apoi să plecăm naibii din America de Sud.

— Ce-i acolo?

— Răspunsuri, Sarah Alopay. Răspunsuri.

Câteva minute mai devreme, înăuntrul camionetei. Mazda apare la orizont, parcată pe marginea drumului, în apropiere de o mică localitate andină. Maccabee face semn cu mâna:

— Uite-i.

Se disting două siluete, una lângă maşină, cealaltă ghemuită în spatele ei, în schimb durduliul nu e de văzut pe nicăieri.

— Cahokiana chiar e cu ei! strigă Baitsakhan, apăsând pe

acceleraţie, iar camioneta, care deja se clatină pe drum, accelerează de la 109 la 131 kilometri pe oră. Hai să trecem peste ei.

— Eşti nebun, Baits? S-ar putea să murim şi noi.

— Avem centuri de siguranţă. Şi airbaguri.

Au ajuns la 141 kilometri pe oră.

Olmecul şi cahokiana sunt la 865 de metri distanţă, la 22 de secunde de camionetă.

— Potoleşte-te, Baits! N-o face!

— De ce? întreabă donghul, strângând mai tare volanul.

— Au venit aici cu un motiv! Vor folosi Cheia Pământului şi trebuie să vedem despre ce-i vorba!

— Cui îi pasă?

478 de metri. 12,14 secunde.

— Ţi-am zis să te potoleşti, ce dracu'! S-ar putea să distrugi Cheia Pământului.

— Nu se poate. E indestructibilă.

— Dar noi nu suntem indestructibili!

70 de metri, mai puţin de două secunde.

— Ţine-te bine!

Dar, în ultima clipă, Maccabee întinde mâna spre volan şi trage de el spre stânga, iar camioneta trece în trombă pe lângă cei doi, şerpuind pe drumul de pământ. Jago şi Sarah sunt adânciţi în conversaţie şi nu dau atenţie camionetei. Şi cu siguranţă nu observă cine e în ea.

Maccabee şi Baitsakhan merg înainte spre mica localitate din faţă, în timp ce donghul dă nervos cu pumnul în bord.

Olmecul şi cahokiana stau unul lângă altul pe capota Mazdei. Renzo s-a dus undeva în apropiere, acasă la paznicul de la Tiwanaku, ca să-l mituiască să ţină turiştii departe în această dimineaţă. Cei doi Jucători se uită la înregistrarea lui An pe telefonul cahokienei, iar Sarah observă imediat, aproape instinctiv, mesajul postat de laivăzutpekeplerdouăzecişidoib.

— Înţelegi ce spune? întreabă Jago.

— Nu, dar sigur o să-l descifrez. Jucătorul care l-a postat a lăsat suficiente indicii aici şi aici, îi explică ea, indicând nişte rânduri pe care Jago nu le poate înţelege. Ba chiar cred că o să-l descifrez uşor.

— Dă-i drumul. Întotdeauna ai fost mai bună ca mine la

coduri.

Jago îi aduce o agendă şi un pix, iar Sarah se pune pe scris. Un şir de numere. Douăsprezece – câte unul pentru fiecare Jucător. Jago recunoaşte numerele – atâta a înţeles şi el. Dar nu ştie ce să facă cu ele.

Însă ea ştie.

După ce notează numerele, îşi ia telefonul, intră pe un site protejat cu parolă şi găseşte pagina pe care o caută:

— Un program de decriptare special. E un cod care nu poate fi spart dacă nu ai cifrul ăsta, îi explică ea, tastând nişte numere într-o căsuţă.

Într-o altă căsuţă tastează mesajul neinteligibil al lui Hilal, dar rezultatul e un mesaj la fel de neinteligibil. Sarah citeşte postarea de mai multe ori, muşcând capătul pixului. Jago se uită la cahokiană, în timp ce limba ei se joacă cu capătul de plastic.

În clipa asta, olmecul ar prefera să nu Joace.

Ar prefera cu totul altceva.

Sarah pocneşte din degete, se întoarce la site, modifică şirul de numere şi apoi – cât ai bate din palme – mesajul se schimbă. Se apleacă amândoi deasupra telefonului să citească ce a scris Hilal despre Cheia Cerului. Despre Micuţa Alice.

— *Hijo de puta.*[94] Crezi că are dreptate? Cheia Cerului e… un om, ce crezi? Un copil?

— Poate că da. Sau poate că al-Salt e supărat rău pe Chopra. Dar să presupunem că *e* adevărat. Dacă are dreptate în legătură cu Cheia Cerului, oare are dreptate şi când zice că moartea ei va opri Jocul Final?

— Nu putem afla decât într-un singur fel.

— Mda, într-un singur fel.

Tac amândoi. În zare, la vreo jumătate de kilometru, Renzo iese dintr-o casă scundă de cărămidă şi porneşte cu paşi iuţi spre ei.

— Jago, spune Sarah, ce facem noi aici, mai exact?

Olmecul îi povesteşte discuţia cu Aucapoma Huayna: ce i-a zis despre Cheia Pământului şi despre cum ar putea s-o folosească pentru a afla unde e Cheia Cerului cu mult mai multă precizie decât orice alt Jucător care postează mesaje încifrate pe YouTube. Dar nu-i spune ce a aflat despre cahokieni, nici despre ordinul Aucapomei Huayna de a o omorî pe Sarah. N-o va omorî,

[94] În spaniolă, în original: „Mai dă-l dracului!” (n.tr.).

şi nici nu e momentul potrivit să discute despre istoria seminţiei ei.

Când termină, Sarah spune:

— Deci am venit aici să ducem Cheia Pământului la poarta asta…

— Şi să aflăm măcar dacă al-Salt are dreptate în legătură cu locul unde se află Cheia Cerului.

— Exact, spune cahokiana, făcând semn spre drum. Uite-l pe Renzo.

— N-a fost ieftin deloc, spune fostul Jucător, dar complexul e al nostru pentru următoarele două ore.

Sarah şi Jago se dau jos de pe capota Mazdei şi nu se obosesc să-i spună lui Renzo ce au descoperit. India e pe cealaltă parte a planetei şi au treabă de făcut.

Urcă cu toţii în maşină şi pornesc spre est, soarele de dimineaţă luminându-le feţele. Cahokiana vede un vultur făcând cercuri largi pe cer.

Câteva minute mai târziu opresc într-o parcare, lângă o barieră. Dincolo de ea se află ruinele cândva măreţului oraş-stat preincaş Tiwanaku.

Rămâne o vreme în maşină, uitându-se de-a lungul platoului.

— Sunt singurul care a devenit dintr-odată agitat? întreabă Renzo.

— Nu, răspund Jago şi Sarah deodată.

— Bine.

An Liu

DEPOZIT SECRET SHANG, STRADĂ FĂRĂ NUME DIN APROPIERE DE STRADA AHIRIPUKUR, BALLYGUNGE, CALCUTTA, INDIA



Oare e posibil? Oare *clipeşteclipeştetremură* oare *CLIPEŞTECLIPEŞTE* oare chiar merge?

An se apleacă în faţă, strânge colierul între arătător şi degetul mare, iar ticurile încetează. Mijeşte ochii.

Oare chiar e posibil?

Stă sigur într-o cameră cu tavan scund, luminată doar de câteva ecrane aprinse. Are o tastatură pe genunchi, cu mouse cu bilă pe un braţ al scaunului, iar sabia luată de la unchiul lui Chiyoko este sprijinită de birou. Pe spatele monitorului e scris cu marker negru numărul „13”.

Singur într-o cameră întunecată, căptuşită cu explozibili, cu lumea virtuală la vârful degetelor sale. Oriunde s-ar afla, acesta e mediul în care An se simte cel mai confortabil, cel mai fericit. Pentru el va fi tristă ziua în care Evenimentul va arunca umanitatea înapoi în epoca întunecată. Alţi Jucători îşi fac griji pentru familiile şi seminţiile lor. Deplâng extincţia speciei umane.

An deplânge extincţia internetului.

Strânge o şuviţă din părul lui Chiyoko între arătător şi degetul mare.

Da, *chiar* merge.

Imediat ce An a ajuns la noul lui centru de operaţiuni, s-a încuiat înăuntru, a pornit sistemul de alarmă, s-a înarmat cu *katana* Takeda, o bandulieră cu grenade şi un pistol SIG226, a activat mecanismele de autodistrugere din bârlogul său, şi-a verificat vehiculele, a făcut un bol de orez şi a băut o cola.

Şi a început să-i caute pe ceilalţi. A introdus pin-ul: 30700. A găsit cele două semnale – al olmecului, care e cu cahokiana, şi

pe celălalt, care probabil e nabateanul – şi amândoi erau în continuare în America de Sud. Ambele semnale erau în mişcare şi părea că aveau să se înfrunte în curând. Shangul a reuşit să identifice adresa IP de pe care Hilal şi-a postat mesajul criptat – un depozit dintr-o zonă industrială aflată în Las Vegas-ul de Nord. Dar după aceea, n-a mai înregistrat nicio activitate de pe adresa respectivă.

Aşa că i-au mai rămas doar donghul, celta şi harappica, An presupunând că toţi trei încă erau în viaţă.

Donghul este în continuare un mister de nepătruns. În afară de fotografia de proastă calitate găsită de An, pare că băiatul pe nume Baitsakhan nici n-ar exista. Aşa că a renunţat să-l mai caute.

Cât despre celtă, An bănuieşte că ea a fost în spatele atacului de la Tokyo, dar nu ştie sigur unde s-ar putea afla acum.

Iar Chopra – dacă ce a postat Hilal e adevărat – se află cu siguranţă în locul din India ale cărui coordonate le-a dezvăluit axumitul.

Aşteptând şi protejând-o pe preţioasa ei fiică.

Păzind Cheia Cerului.

An şi-a concentrat atenţia asupra acestor coordonate. Când a căutat pe cer un satelit pe care l-ar putea folosi să arunce o privire asupra Sikkimului, a fost foarte plăcut surprins. Pentru că, din cine ştie ce motiv, Statele Unite şi-au redirecţionat unul dintre sateliţii de recunoaştere din clasa Spectacle înspre această parte a lumii. An şi-a dat seama că nu poate spera să-l controleze, dar a reuşit să capete acces la fluxul lui de informaţii. Ceea ce înseamnă că acum An vede exact ce văd Aisling şi echipa ei.

Şi ce vede e remarcabil.

Shangul nu-şi poate da seama cine-i fiecare, dar vede două grupuri de oameni, cinci de o parte şi şase de cealaltă, angajându-se în luptă într-un teritoriu pustiu din lanţul estic al munţilor Himalaya. Vede o explozie, apoi doi oameni apropiindu-se de un al treilea, care îi răpune rapid de la mică distanţă. Imediat după aceea, urmează un schimb de focuri la 50 de metri spre nord-est şi încă o explozie. Toţi cei din grupul de şase mor, iar ceilalţi cinci se regrupează şi pornesc în sus pe versant.

Shangul stă şi se uită.

Fascinat.

Nu vrea să rateze nimic.

An numără şapte oameni care păzesc următorul punct de control, situat la gura unei văi cu versanţi abrupţi, care duce exact la locul indicat de axumit în mesajul lui codat.

Şi pe alte două monitoare vede semnalele dispozitivelor de urmărire implantate de Chiyoko, ambele în Bolivia acum, la doar un kilometru unul de altul. Acestea nu-i oferă nici pe departe o imagine la fel de detaliată precum satelitul – în înfruntarea din India distinge din când în când braţe, picioare şi capete –, dar îi pun la dispoziţie informaţii preţioase. Iar când unul sau ambii purtători ai dispozitivelor vor muri, An va şti.

Ce noroc.

Se simte ca un zeu.

Se întoarce spre un frigider mic şi îşi ia încă o cutie de cola. Îi trage clapeta. Se aude un pocnet metalic, urmat de şuierul tipic băuturilor carbogazoase. Duce cutia la buze şi simte dulceaţa efervescentă. Soarbe o gură. Inima îi bate foarte încet. E foarte calm, foarte fericit. Zâmbeşte.

— O să ne uităm, Chiyoko, iubirea mea. O să ne uităm cum se luptă.

Zâmbetul i se lărgeşte şi ia între degete pleoapele uscate ale Jucătoarei Mu. Le ridică spre monitoare ca să poată vedea şi ea.

— Uită-te, iubire. O să moară cu toţii.

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Griffin Marrs

APROAPE DE AL DOILEA PUNCT DE CONTROL HARAPPIC, LA GURA VĂII VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA



— Rămâneţi pe loc, le ordonă Aisling.

Ceilalţi se opresc. Cincizeci de picioare mai în faţă, poteca coteşte brusc la stânga, virând dinspre vest spre sud-vest.

— Ce se întâmplă? întreabă Pop.

Aisling îşi aranjează monoclul. De data asta punctele verzi sunt un pic mai greu de distins.

— Tu câţi vezi, Marrs? întreabă ea, pentru că are cea mai mare încredere în spiritul lui de observaţie şi în abilităţile lui tehnice.

— Şapte.

— Şi eu.

— N-am niciun dubiu. Sunt trei în centru – probabil în spatele unei alte mitraliere, la fel ca la celălalt punct de control. Doi pe flancuri, iar ceilalţi doi mai spre nord, destul de departe de mitralieră. Poate într-o ascunzătoare din pădure.

— La ce te gândeşti? întreabă Jordan.

— Mitraliera dinainte a fost vulnerabilă din faţă. Pentru că trebuie să aibă o fantă prin care să poată trage.

— Vrei să-i ataci frontal? spune Pop.

— Exact, răspunde ea, lovindu-şi uşor puşca Brügger & Thomet. Hai, McCloskey. O să mă ajuţi să-i găsesc.

— Două fete plimbându-se prin pădure, spune McCloskey, ridicându-se s-o însoţească pe Aisling.

Jordan şi Pop rămân pe loc.

Cele două femei dispar la adăpostul pădurii şi ajung la o vâlcea înconjurată de stejari, arini şi câţiva pini argintii înalţi. Pământul moale e acoperit cu frunze putrede, roşiatice şi negre. Vântul şuieră printre acele veşnic verzi ale pinilor. Aisling îşi dă

jos de pe ea toate echipamentele de care n-are nevoie şi le aşază într-o grămadă îngrijită pe pământ. La fel face şi McCloskey. Urcă pe panta vâlcelei, spre pinul cu trunchiul cel mai gros. Când ajung lângă el, Aisling se întinde pe burtă, se sprijină în coate, îşi sprijină puşca de umăr, trage percutorul şi se uită prin lunetă. McCloskey e în stânga ei şi îi caută pe inamici cu un dispozitiv de urmărire cu laser, marca Leica. Apasă pe butoanele binoclului şi cercetează zona metru cu metru.

— Cred că am găsit, spune ea. Da! Şapte virgulă trei grade mai sus; direcţia: două grade, şaptezeci de minute, treizeci de secunde. O să pun laserul pe el. Luneta ta o să găsească imediat punctul.

Aisling montează suportul ţevii şi găseşte ţinta. La început, pare să fie doar o grămadă de pietre acoperite cu muşchi, dar apoi o zăreşte. Ţinta străluceşte uşor în luneta lui Aisling – McCloskey a găsit mitraliera, a cărei ţeavă se mişcă uşor de la stânga la dreapta şi înapoi, măturând poteca în căutarea intruşilor. Şi, la fiecare mişcare, timp de o secundă, atunci când mitraliera e îndreptată aproximativ în direcţia lor, Aisling zăreşte o bucată de piele şi nişte păr.

— Marchează locul în care suntem acum pentru Marrs. Când mergem mai departe, vreau să vină aici.

McCloskey pune jos binoclul şi apasă pe butoanele tastaturii de cauciuc de pe antebraţul ei drept:

— Gata.

— Ai văzut coordonatele, Marrs?

— Foarte limpede, terminat, răspunde el.

— Marrs, după ce plecăm din acest loc, vreau să ieşi de pe potecă şi să vii aici, îi explică Aisling. Vreau să preiei rolul de lunetist. Las puşca aici. În felul ăsta o să mă pot mişca mai uşor şi o să ai arma gata pregătită. Terminat.

— Recepţionat. Abia aştept. Ajung cam în trei minute şi douăzeci de secunde. Terminat.

— Pop, Jordan, coborâţi în flancul de sud. Nu atacaţi. Când ajungeţi la două sute de picioare, opriţi-vă. Daţi-mi trei clicuri când sunteţi pe poziţie.

— Am înţeles, Ais. O luăm din loc.

Câteva clipe de tăcere în pădure. Aisling îşi desprinde ochiul de lunetă şi se uită în jur.

— E frumos aici, nu?

McCloskey nu priveşte în jur, dar spune:

— Da, aşa-i.

— Am făcut multe antrenamente la mare altitudine, dar numai în Alaska şi în Canada, în Munţii Stâncoşi. Aici e cu totul altceva. Ai mai fost vreodată aici?

— Fără supărare, Aisling, dar de obicei, când mă uit la o mitralieră uriaşă care vrea să mă omoare, nu prea am chef de taclale.

Jucătoarea celtă îşi lipeşte din nou ochiul de lunetă:

— Ai dreptate. Şi totuşi, e frumos aici.

Nici lui Aisling nu prea îi arde de taclale şi nu-i place că pălăvrăgeşte. Dar o face cu un motiv. Ca să evite ce vrea să spună de fapt: *Sper s-o pot împuşca şi pe fetiţă. Sper să-i pot lua viaţa de la distanţă. Nu vreau s-o fac de aproape, McCloskey. Nu ştiu dacă am să fiu în stare.*

Gândurile îi sunt întrerupte de vocea lui Marrs în staţie:

— Vin în spatele vostru.

Cincisprezece secunde mai târziu, Marrs se opreşte în vâlcea.

— Am ajuns, îl aud Aisling şi McCloskey spunând în spatele lor.

— Rămâi acolo, îi zice peste umăr Jucătoarea celtă.

— Am înţeles.

— Câte puncte sunt în spatele mitralierei, Marrs?

— Tot trei.

Poate o să avem noroc, îşi spune Aisling.

În staţie se aude: clic, clic, clic.

— Ăsta e semnalul. Eşti gata, McCloskey?

— Gata.

— În regulă. Să înceapă spectacolul.

McCloskey pune din nou laserul pe ţintă. Aisling o vede limpede. Pune degetul pe trăgaci şi apasă foarte uşor.

Mitraliera harappică mătură poteca de la stânga la dreapta. Jucătoarea celtă zăreşte bucata de piele şi păr. Nu trage. Aşteaptă. Mitraliera rămâne pe loc o clipă şi se mişcă din nou.

Aisling expiră. Apasă încă puţin. Încă un milimetru şi glonţul o să plece. Îşi pregăteşte umărul pentru recul. Îşi goleşte mintea. Uită de frumuseţea acestui loc, uită de fetiţa lui Chopra, pe care au venit s-o omoare.

Bucata de piele. Părul. Trăgaciul. *Împuşcătura.* Lovitura

percutorului, şuierul amortizorului. Sânge ţâşneşte de la jumătate de kilometru distanţă. Ţeava mitralierei cade.

Aisling trage imediat percutorul, pregătind un nou cartuş. Apasă uşor pe trăgaci. Nu respiră. Nu trage.

— Acolo! izbucneşte McCloskey. Spre…

Dar Aisling deja a văzut. Încă o lovitură a percutorului. Încă un şuier. Sângele ţâşneşte din nou, pentru că unul dintre oamenii din spatele mitralierei a făcut ceva de neconceput: şocat şi dezorientat, s-a ridicat în picioare o fracţiune de secundă.

Doar de atât a avut nevoie Aisling.

— Doi doborâţi! spune Aisling. Pop, Jordan – înainte! McCloskey şi cu mine o să ocupăm poziţia de nord.

Fără să mai zică nimic, Jucătoarea celtă se întoarce şi coboară în vâlcea. McCloskey porneşte după ea, dar nu e la fel de rapidă. Aisling îşi dă la o parte monoclul, pune mâna pe puşca de asalt SCAR şi o ia din loc în mare viteză. Crengile îi biciuiesc faţa şi mâinile, frunzele şi iarba îi foşnesc la picioare, noroiul i se lipeşte de bocanci şi aproape că îi sare în ochi. Câteva secunde mai târziu, mitraliera ripostează – doar 11 gloanţe, trase probabil la nimereală, ca să-l alunge pe Marrs. Îi răspund două gloanţe trase cu Brügger & Thomet, care spintecă aerul umed.

Marrs spune în staţie:

— Am ratat! Dar nimeni nu pune mâna pe mitraliera aia fără ca eu să trag în el! Înaintaţi!

Nouă secunde mai târziu, Aisling, Pop şi Jordan se înfruntă cu inamicii lor. Rafalele puştilor răsună în vale. Semnalul de la staţia lui Pop se întrerupe o clipă, apoi Aisling îl aude icnind. Sau a fost lovit şi a căzut, sau luptă corp la corp cu cineva, folosindu-şi săbiile scurte.

Speră că bunicul ei n-a păţit nimic.

Aisling se află la doar şaizeci de picioare de cei doi adversari ai ei. Îi vede. O femeie şi un bărbat, ascunşi în spatele unei plăci de fier vopsite în model de camuflaj şi înfipte între doi mesteceni. Amândoi se uită printre copaci, dar nu în direcţia ei.

Jucătoarea celtă scoate o grenadă fumigenă, îi desface siguranţa şi o aruncă înspre ei. Grenada se arcuieşte în aer, scoţând deja fum, şi cade pe pământ, împrăştiind un nor gros. Aisling o ia brusc spre dreapta, coborând o pantă, străbate rapid 20 de picioare, se întoarce la stânga spre poziţia lor şi o ia la fugă pe terenul drept.

Cei doi trag în direcţia unde se afla cu câteva clipe înainte, făcând exact ce ar trebui să facă.

Aisling vede mestecenii şi iese în spatele celor doi soldaţi harappici. Femeia o vede cu coada ochiului şi se întoarce, trăgând cu mitraliera M4. Aisling răspunde cu o rafală scurtă – puşca SCAR e o armă nemaipomenită: rapidă şi un pic grea, dar n-are aproape deloc recul. Toate cele trei gloanţe trase de ea îşi ating ţinta.

Gâtul femeii harappice.

Trupul ei se izbeşte de placa de fier.

Aisling se lasă în jos şi alunecă pe pământul umed, ca un jucător de baseball care ajunge la a doua bază, în timp ce o rafală îi trece pe deasupra capului. Aisling se opreşte în placă, exact lângă bărbat. A estimat greşit distanţa şi se izbeşte cu piciorul de ea. Bărbatul se mişcă rapid. Calcă pe puşca lui Aisling, adâncind-o în pământ şi imobilizându-i mâna dreaptă.

Bărbatul îşi răsuceşte puşca şi, în acelaşi timp, Aisling îşi ridică picioarele pe placa de metal, sprijinindu-se într-un umăr. Picioarele ei îl izbesc pe inamic în faţă înainte ca acesta să-şi poată îndrepta arma spre ea, dar puşca i se descarcă şi câteva gloanţe se înfig în pământ la mai puţin de două picioare de capul ei. Lui Aisling îi ţiuie urechile, iar pământul şi pietrele azvârlite de gloanţe sar în toate direcţiile, câteva lovindu-i faţa cu putere.

Bărbatul se clatină, iar Aisling se ridică. Dar harappicul se ţine tare şi o loveşte cu piciorul peste braţ, smulgându-i puşca din mână. Celta îi dă un pumn în gât şi bărbatul iarăşi se clatină. Aisling întinde repede braţul şi îl împiedică să cadă, apucându-i puşca şi smulgându-i-o din mână. Înainte s-o poată întoarce spre el, harappicul loveşte din nou cu piciorul, nimerind patul puştii. Arma sare din mâinile celtei şi se izbeşte de trunchiul unui mesteacăn. Aisling duce ambele mâini deasupra capului, să apuce mânerul sabiei. Dar iarăşi estimează greşit, iar bărbatul are timp să se repeadă spre ea şi să-i înhaţe faţa cu ambele mâini, strângându-i obrajii cu degetele sale lungi şi strivindu-i nasul cu podul palmei. O izbeşte pe celtă de trunchiul celuilalt mesteacăn, iar Aisling se loveşte la cap, ameţind o clipă. Harappicul păstrează o mână pe faţa ei, împingându-i bărbia cu podul palmei, cu degetele înfipte în obrajii ei. Cu cealaltă mână, bărbatul scoate un cuţit şi…

— HEI!

Bărbatul întoarce privirea spre pădure.

Şi se aude o explozie ca de tun. Deşi poartă vestă antiglonţ, pieptul bărbatului explodează şi Aisling e împroşcată cu sânge. Harappicul îi dă drumul şi cade mort.

Gâfâind, Aisling se întoarce şi o vede pe McCloskey cu enormul ei pistol Colt Peacemaker, din a cărui ţeavă se ridică un fir albastru de fum, la fel ca în filme.

— Mulţumesc, spune Aisling.

— Pentru puţin.

Aisling îşi ia puşca de jos şi iese din spatele plăcii de metal. Îşi aranjează casca şi monoclul.

— Flancul de nord e cucerit, spune Aisling cu un aer uşurat.

Şi ridică sprâncenele spre McCloskey, mesajul fiind clar – Aisling a avut noroc.

McCloskey ridică din umeri:

— Ştiam că o să avem nevoie de noroc azi. Până acum, a mers bine.

— Flancul de sud e cucerit, spune Jordan. Urmărim un inamic solitar.

Ca la un semn, se aud alte împuşcături dinspre sud – două rafale de SCAR şi opt focuri de pistol, urmate de o altă rafală de mitralieră.

Pop urlă în staţie şi lui Aisling îi stă inima-n loc:

— Pop!

Pop răspunde cu respiraţia întretăiată.

— M-a… nimerit… în vestă, spune el, inspirând adânc. Sunt teafăr. Puneţi mâna pe nenorocită.

Aisling şi McCloskey pornesc spre punctul verde care înaintează prin pădure. Or să se întâlnească cu Jordan la cuibul mitralierei. Când ajung mai aproape, celta vede că mai e un harappic acolo, care probabil îi aude apropiindu-se, scoate capul şi e întâmpinat de un foc de Brügger & Thomet.

— Ha-ha! strigă Marrs. Te-am prins, jigodie! Cuibul e liber!

— Bravo! spune Aisling.

Singurul punct verde rămas înaintează zigzagat, ca un şobolan debusolat într-un labirint mereu schimbător.

— Încă un pic şi o prindem! spune Jordan.

Punctul verde porneşte spre vest.

Dar apoi se opreşte.

Şi dispare.
— Ce dracu’? spune Aisling când, împreună cu McCloskey, iese din pădure şi ajunge lângă cuibul mitralierei. Înăuntru sunt trei morţi, toţi răpuşi de puşca Brügger & Thomet. De cealaltă parte a cuibului iese din pădure Pop.
— A intrat sub pământ! spune Jordan. Veniţi încoace.
Pop li se alătură lui Aisling şi McCloskey şi o iau tustrei la fugă. Aisling îi aruncă bunicului o privire îngrijorată, dar ochii lui şi un uşor zâmbet îi arată că e teafăr, că a trecut prin situaţii mult mai grele.
Creatorii fie binecuvântaţi, îşi spune Aisling.
După alte câteva secunde, îl văd pe Jordan, care cercetează pământul cu un mic dispozitiv, având lângă picior un pistol PPK cu încărcătorul gol.
— Unde naiba e? întreabă Aisling, oprindu-se din fugă lângă el.
— A intrat într-un tunel. Chiar aici. Era neînarmată.
Şi, într-adevăr, pe pământ se vede conturul unei trape metalice.
Aisling îngenunchează lângă Jordan:
— Era Shari?
— N-aş putea spune, răspunde el, uitându-se la dispozitivul pe care îl ţine în mână. Nu detectez nicio urmă de explozibil.
Aisling îi aruncă puşca lui McCloskey şi îşi scoate sabia. O ţine în mâna stângă, cu vârful în jos, ca pe un pumnal, şi îşi scoate din toc pistolul Beretta. Îşi împreunează mâinile şi spune:
— Deschide capacul. Intru.
Pop pune o mână pe antebraţul ei:
— Ar fi bine ca unul dintre noi să…
— Nu, nu unul dintre voi. *Eu* sunt Jucătoarea. Facem cum spun eu. Deschide capacul odată, Jordan!
Jordan nu spune nimic. Apucă inelul de fier şi îl ridică. O gaură în pământ. Trei picioare diametru, opt picioare adâncime. Un tunel învăluit într-o lumină portocalie difuză.
— În tunel o să funcţioneze comunicaţiile, dar nu şi monoclul, îi explică el.
Aisling îşi scoate casca şi i-o dă lui Jordan.
— N-o să am nevoie de el, spune ea, şi se uită înăuntru. Ne vedem în curând.
Sare în tunel şi dispare.

Tiwanaku

Nu ştie nimeni cum îşi numeau băştinaşii impresionantul oraş-stat, din care acum au mai rămas doar ruine. Nu ştie nimeni, pentru că poporul care locuia aici a dispărut fără urmă.

Se ştie doar că au înflorit cu 2.000 de ani în urmă, deşi unii susţin că civilizaţia lor şi cu siguranţă rădăcinile civilizaţiei lor sunt mai vechi cu câteva mii de ani.

Erau agricultori desăvârşiţi şi au cucerit popoarele din jur nu prin război, ci prin puterea culturii, religiei şi comerţului. Sacrificau ritualic oameni pentru zeii lor, spintecându-le abdomenul, sfârtecându-i în patru de vii şi lăsându-le rămăşiţele la vedere, în vârful piramidelor cu trepte înalte, pentru ca oamenii să le vadă şi să se minuneze.

Îl venerau pe Viracocha, care veghea asupra lor de pe pragul de sus al Porţii Soarelui, precum şi pe un alt zeu, al cărui nume nu e cunoscut, o făptură cu 12 feţe, slujit de 30 de credincioşi devotaţi. Zeul anotimpurilor, al curgerii timpului, al calendarului, al stelelor şi al discului solar.

Şi erau mari meşteri pietrari. Tăiau andezitul în unghiuri complicate şi exacte, dovedindu-şi cunoaşterea avansată a geometriei şi, prin poziţionarea pietrelor, cunoaşterea stelelor, a lunii, a planetelor şi a Pământului însuşi.

Nimeni nu ştie cum şi-au extras blocurile de piatră, cum le-au transportat pe distanţe mari fără să folosească roata şi nici cum le-au asamblat în structuri atât de complexe şi de masive.

Nimeni nu ştie cum au învăţat toate astea sau cine i-a învăţat, însă unii – undeva, cândva – au ştiut.

Maccabee Adlai, Baitsakhan, Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Renzo

TIWANAKU, BOLIVIA



— Ce fac acolo? întreabă Baitsakhan, foindu-se pe scaun.

Furia că n-a fost lăsat să-i strivească cu maşina pe cei doi Jucători i s-a domolit, dar tot e nerăbdător să omoare. Au ieşit cu camioneta de pe drum, au ocolit monumentul prin partea de nord şi au parcat lângă o movilă joasă, camuflând vehiculul din trei direcţii.

Maccabee se apleacă cu binoclul pe geamul pasagerului:

— Stau de vorbă. Iau arme cu ei.

— Ce arme?

— Cele obişnuite: pistoale, cuţite… Şi se pare că Alopay are o secure. Nu văd niciun explozibil.

— Sper că securea e ascuţită. Să-i iau scalpul cu ea.

— Ar fi foarte nimerit.

— Întotdeauna e nimerit să-ţi scalpezi duşmanul, spune donghul, părând să nu ştie că anumiţi băştinaşi americani erau faimoşi pentru că îşi scalpau victimele după luptă. Când o să pun mâna pe părul ei, adaugă Baitsakhan, îndoindu-şi degetele mecanice, o să-i strivesc craniul şi creierul cu mâna mea cea nouă.

— Minunat, spune Maccabee sarcastic, apoi coboară binoclul. O să mergem pe jos. Dacă rămânem pe partea de vest, o să ieşim în spatele lor. După ce ajung la templu, putem să ocolim spre est şi să ne apropiem de ei – o să folosim drumul şi ruinele să ne camuflăm. Apoi îi putem lua prin surprindere.

— Păi de unde ştii că se duc la templu?

— Am presupus.

Maccabee s-a săturat. Nu înţelege de ce donghul ştie atât de puţin despre istoria lor străveche, despre Creatori, despre originile umanităţii.

— Suntem în Jocul Final, Baitsakhan, încearcă el să-i explice. Iar ăsta e poate cel mai mare oraş construit şi folosit de Creatori.

— Pentru ce?

— Chiar nu ştii?

— Nu.

— Ca să ne viziteze. Ca să ne înveţe. Ca să ne *schimbe.* Şi ca să decoleze înapoi în spaţiu.

— Nu-mi place să mă gândesc la lucrurile astea.

— Nu mai spune. Acum hai să ne mişcăm fundu’ şi să facem lucrurile la care chiar îţi place să te gândeşti.

— Daaaa…

Maccabee pune globul în rucsacul său şi sare din maşină. Se întoarce şi aruncă o privire spre platforma camionetei. O muscă neagră şi mare se plimbă pe sângele uscat lăsat de mercenarul pe care l-a omorât.

Bâzâie.

Se hrăneşte.

Maccabee desface fermoarul unei genţi negre. Musca îşi ia zborul. În geantă sunt arme. Toate noi. Toate impecabile. Toate pregătite. Cei doi se înarmează. Şi amândoi au la ei cuţitele lor străvechi, făurite în Antichitate, mânuite de sute de foşti Jucători de-a lungul timpului, muchiile lor fără pereche fiind răspunzătoare împreună de 7.834 de morţi. Ia fiecare câte un pistol Glock 20 şi câte o puşcă HK G36. Lângă luneta fiecărei puşti e montat un microfon parabolic cu o rază de 200 de metri. Maccabee îi dă lui Baitsakhan o cască şi ia una şi pentru el. Le pornesc şi testează microfonul.

— Unu, doi. Unu, doi.

Fac ultimele verificări, apoi pleacă de lângă camionetă, pornind încovoiaţi spre prada lor.

Jago, Sarah şi Renzo se apropie de ruină dinspre sud-est, trecând pe lângă Akapana, uriaşa piramidă în trepte care se înalţă în dreapta lor. De jur împrejur sunt împrăştiate pietre finisate, ridicate în picioare, ca şi când ar fi căzut din mâinile unor uriaşi. În afară de cer şi de nori, totul e colorat în nuanţe de roşu-deschis, ocru sau galben prăfuit.

— Ar trebui să vezi cum arată vara, spune Jago. Pământul e acoperit cu iarbă verde şi flori galbene.

Sarah şi-ar dori să-l poată vedea vara.

Merg mai departe şi ajung la peretele templului străvechi, un mozaic de gresie roşie tăiată în pătrate şi dreptunghiuri.

Când ajung la colţul zidului – care are doar şapte picioare înălţime –, Jago îşi bagă pistolul în teacă şi se caţără pe pietrele străvechi, agil şi fără efort, ca o pisică. Sarah şi Renzo fac la fel, Sarah cu aceeaşi uşurinţă, Renzo cu mai mult efort.

Sarah se aşteaptă ca şi cealaltă parte a zidului să aibă şapte picioare înălţime şi să sară într-un perimetru împrejmuit, însă până la pământ sunt doar câţiva inchi. Zidul nu e atât o barieră, cât mai degrabă o structură care sprijină pământul.

Cei trei se află în colţul unei curţi largi, cu latura de la est la vest de 425 de picioare, şi cu cea de la nord la sud de 393 de picioare. Terenul e drept şi curat, dar e acoperit cu un strat subţire de praf roşiatic. Peste tot se văd urmele de paşi ale turiştilor şi ghizilor, precum şi ale micilor animale care bântuie locul pe timpul nopţii. În dreapta lor e o statuie înaltă din piatră, înconjurată de un gard din plasă de sârmă. Statuia înfăţişează un bărbat cu trăsături rectilinii, cu picioarele apropiate, cu mâinile pe abdomen şi cu capul aproape rectangular acoperit de o pălărie.

Jago face semn cu mâna spre el:

— Monolitul celor Slabi, sau *Ponce Stela.* Iar acolo – îi explică el, arătând spre curtea largă adâncită în centrul perimetrului – e Kalasasaya. Templu central şi locul de întâlnire al oamenilor din vechime cu Creatorii.

Sarah face câţiva paşi în faţă:

— E impresionant, Jago. Cahokienii n-au nimic asemănător. În afară de câteva movile de pământ, totul a fost îngropat sau pierdut.

Pierdut, îşi spune Jago, amintindu-şi ce soartă au avut cahokienii. *Pierdut şi distrus ca pedeapsă pentru insolenţa seminţiei tale. Ba nu, pentru curajul ei.*

Jago ridică din umeri. Nu poate discuta despre asta acum, aşa că se mulţumeşte să spună:

— Nu seamănă nici pe departe cu Marea Piramidă Albă, dar da, e impresionant.

Renzo porneşte spre nord:

— Haideţi. N-avem timp de lecţii despre arhitectura extraterestră antică.

Jago dă din cap şi face semn cu mâna dincolo de perimetrul încercuit cu zid.

— Mergem acolo, spune olmecul. Poarta Soarelui.

Maccabee şi Baitsakhan se întind pe burtă şi se târăsc pe coate în spatele unui parapet de piatră.

— Nu cred că ne-au văzut, spune Baitsakhan.

— Nici eu. Dacă ne-ar fi văzut, deja ne-am fi luptat.

Donghul îşi aşază puşca în poziţie de tragere şi se uită prin telescop:

— Unu, doi, trei, gata. Pac, pac, pac. Ia, ucide, câştigă.

Maccabee împinge în pământ ţeava puştii lui Baitsakhan:

— Nu încă.

— Bine, pufneşte donghul. Dar zilele astea o să facem ceva şi cum vreau eu.

— Răbdare, îl tempereaza nabateanul, ştiind că e ca şi când i-ar cere unei tornade să aibă răbdare. Trebuie să vedem ce văd ei, îi explică Maccabee, pornind microfonul parabolic montat pe puşca lui. Şi să auzim ce aud ei.

Aisling Kopp

TUNEL DIN VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA



Aerul e cald şi umed. Pereţii de pământ sunt apropiaţi, tavanul scund, podeaua neregulată. Aisling face 54 de paşi. Pe un perete al tunelului, în partea de jos, sunt trei conducte care degajă căldură. Pe celălalt perete, la fiecare 15 picioare, sunt montate la înălţimea capului, becuri mici, ale căror filamente împrăştie o plăcută lumină portocalie. Când trece prin aceste porţiuni luminate, Jucătoarea celtă vede pe pământ multe urme vechi de paşi.

Dar le vede şi pe cele mai noi.

Sunt făcute de nişte picioare mici, cu încălţări cu talpa netedă. Picioare uşoare. Neîmpovărate. Şi iuţi. O alergătoare.

Aisling înaintează repede. Poate *chiar* e Shari Chopra.

Tunelul virează uşor spre stânga, dând la iveală o încăpere. Peretele stâng e săpat în piatră şi are 12 picioare. Pe peretele din celălalt capăt al încăperii se vede o încâlceală de ţevi mai groase, valve şi roţi. Probabil e o staţie intermediară a sistemului care pompează spre sau dinspre fortăreaţă căldură, apă sau scurgeri menajere. Celta ajunge aproape de intrarea în încăpere. Dacă harappica s-a oprit şi o aşteaptă după colţ, aici urmează să aibă loc încleştarea. Aisling o ştie, la fel şi harappica.

Celta se lasă pe vine şi înaintează cu grijă. Vede o parte mai mare din cameră. Şi mai multe ţevi care se încolăcesc una în jurul celeilalte pe peretele îndepărtat. Un bec fluorescent în tavan. Femeia nu se vede nicăieri.

Aisling e chiar lângă intrare. Se apleacă brusc după colţ, cu pistolul în mână, gata să tragă.

Dar nu e nimeni.

O fundătură.

— Voi o vedeţi? întreabă ea prin staţie, continuând să

cerceteze camera.

— Nu. Nimic, răspunde Jordan.

— Nici… dă ea să spună.

Dar e întreruptă de un zăngănit urmat de şuierul puternic al unei coloane albe de abur care ţâşneşte dintr-o ţeavă. Aisling se apleacă şi se dă în spate, ferindu-şi faţa cu umărul. I s-a opărit urechea şi o parte din gât, dar nu grav.

În timp ce se îndepărtează de abur, un obiect greu de metal o loveşte peste mâini. Mare parte din impact e absorbită de mânerul sabiei şi de ţeava pistolului, dar pe Aisling tot o doare înfiorător. Pistolul îi zboară spre tunel, iar sabia îi cade din mână, înfigându-se în pământ.

Următoarea lovitură e îndreptată spre faţa ei. Aisling se răsuceşte brusc, departe de abur, cu spatele spre perete.

E încolţită.

Din umbra din spatele conductelor iese o femeie în vârstă, care blochează singura ieşire din încăpere. Ţine în mână o ţeavă de dimensiunile unei bâte de baseball. Femeia – are vreo 65 de ani, dar e robustă, puternică şi energică – se repede spre Aisling, de data asta încercând s-o lovească peste trunchi.

Singura opţiune a celtei ar fi să se lase pe vine, dar asta ar însemna să primească lovitura în cap, nu în coaste. Aşa că ridică braţul să-şi protejeze capul şi încasează lovitura. Deşi are vestă antiglonţ, simte cum îi pocnesc două coaste şi ştie că o să se învineţească îngrozitor, însă a avut parte şi de lovituri mult mai puternice.

În momentul impactului, coboară mâna pe ţeavă, lipindu-şi-o de coaste, iar cu cealaltă mână Aisling scoate un cuţit din teaca de pe antebraţul stâng şi se năpusteşte spre harappică.

Dar femeia e rapidă.

Foarte rapidă.

Fără să dea drumul la ţeavă, harappica loveşte mâna în care ţine Aisling cuţitul. Arma cade pe podea.

Celta îşi scoate celălalt cuţit dintr-o teacă de pe coapsă şi atacă.

De data asta, tăişul nimereşte carne. Aisling îl înfige adânc în umărul femeii.

Celta încearcă să răsucească lama, însă harappica se dă în spate, luând cu ea cuţitul, care îi rămâne înfipt în umăr. Şi tot nu dă drumul la ţeavă.

Nici măcar nu ţipă.
Ci zâmbeşte şi spune:
— N-ai s-o găseşti, Jucătoareo. N-ai să iei Cheia Cerului.
Femeia împinge ţeava, încercând s-o izbească pe Aisling de perete.
— N-am venit să iau Cheia Cerului. Am venit s-o distrug.
Femeia fierbe de furie:
— Adică ai venit *să omori o fetiţă?*
Pe Aisling o cuprinde din nou nesiguranţa, dar o alungă imediat:
— Da. Asta… exact asta am venit să fac.
— Eşti un monstru! pufneşte femeia.
Apoi se opinteşte în ţeavă cu toată puterea, iar Aisling nu i se poate opune, aşa că dă drumul la ţeavă şi se strecoară printre femeie şi perete, repezindu-se spre sabie. Auzind zgomot de carne sfâşiată, se apleacă instinctiv cu o clipă înainte ca pe deasupra capului să-i zboare propriul ei cuţit. Alunecă pe podea, îşi înhaţă sabia şi se ridică la loc în picioare.
Femeia se năpusteşte spre ea, răsucind ţeava cu sălbăticie.
Dar de data asta, Aisling e mai rapidă. Parează lovitura, îşi propteşte bine piciorul din spate şi loveşte. Sabia se înfige fără efort în femeie şi îi străpunge pielea, coastele şi inima, ieşindu-i prin spate.
Aisling strânge mânerul mai tare şi înfige sabia până la mâner.
Cele două stau acum faţă în faţă. Harappica scapă ţeava, care cade cu un uşor zornăit pe podea. Aburul şuieră. Sângele i se prelinge pe gură şi pe nas.
— Ne vedem în iad, spune femeia cu vocea sugrumată.
Aisling face ochii mari. Se gândeşte la fetiţa pe care urmează s-o omoare, la aroganţa Creatorilor, la nebunia tatălui ei şi la clarviziunea lui, la nedreptatea şi la suprema perversiune a Jocului Final.
— Ba nu, îi răspunde Aisling cu furie. Suntem deja în iad.


[95]

[95] http://eg2.co/215

Shari Chopra, Jamal Chopra, Jovinderpihainu Jha, Paru Jha

CENTRUL DE OPERAŢIUNI, सूर्य को अन्तिम रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



— *Helena!* strigă Shari cu respiraţia întretăiată, simţind că-i tremură genunchii.

Helena şi Shari nu au avut întotdeauna aceleaşi păreri, dar Helena era o membră venerabilă a seminţiei harappice şi Shari o iubea.

— O omor pe celtă! O omor cu mâna mea!

Ceilalţi au amuţit.

Se uită la un ecran plat foarte mare, prins de perete. Ecranul e împărţit în paisprezece secţiuni. Fiecare subdiviziune arată semnele vitale ale luptătorilor harappici trimişi să apere सूर्य को अन्तिम रेज.

Să apere Cheia Cerului.

În două boxe mici s-a auzit tot ce s-a întâmplat. Shari, Jamal, Paru şi Jovinderpihainu au auzit tot. Exploziile, rafalele de mitralieră, oasele rupte, membrele retezate, ţipetele, gemetele, moartea.

Şi victimele au fost doar din tabăra lor.

Jamal stă lângă Shari, cu dinţii încleştaţi şi cu inima duduindu-i în piept, Jov stă drept pe un scaun, cu o atitudine fermă, fără să dispere, iar Paru e sprijinit de un birou, apăsându-se atât de tare în el, încât se teme că ar putea să-l rupă.

Inima Helenei tocmai a încetat să bată.

— Suntem măcelăriţi, spune Paru. Cum e posibil?

— Pare că oamenii celtei ne pot vedea, că ştiu unde suntem, spune Jamal cu o voce în care se amestecă furia, amărăciunea şi frica. Chem şi Nitesh au fost împuşcaţi de la distanţă, înainte să fi tras măcar un singur glonţ!

— Şi totuşi, Helena s-a întâlnit cu Jucătoarea faţă-n faţă. A avut şansa s-o omoare, observă Shari, simţind că i se domoleşte furia.

Tehnicile învăţate la antrenamente intră în acţiune şi Shari se

lasă traversată de groază, de dezamăgire, de tragedia la care au fost martori. Nu se opune. *Lasă lucrurile să curgă.* Asta e puterea ei. Că poate să se supună. O ştie. Trebuie să rămână pe loc şi să nu cedeze furiei.

Ceilalţi nu sunt la fel de puternici.

— Dar cum fac asta? întreabă tatăl lui Shari.

Jov clatină din cap în felul tipic indienilor:

— Ne-am subestimat duşmanii.

— Ba nu, bate Shari din palme să le atragă atenţia.

Vocea ei deja e calmă. E surprinsă de cât de repede a reuşit să lase deoparte moartea Helenei. Moartea tuturor acestor luptători harappici.

— *Ei* ne-au subestimat pe *noi,* spune ea. Au trecut fluierând de primele două puncte de control. Acum sunt prea încrezători în puterile lor. Şi de aceea or să facă greşeli. Iar noi o să le ţinem piept. Aici îşi vor găsi moartea, vă garantez.

Jov dă din cap, iar Shari continuă:

— Oricare ar fi avantajele lor, tot noi suntem mai bine plasaţi. Nu sunt decât cinci oameni. N-o vom lăsa pe celtă să-mi omoare copilul.

Se uită pe rând în ochii fiecăruia şi repetă:

— *O să le ţinem piept.*

Cel puţin unul dintre ei e de acord cu Shari. Acesta e Pravheet, care stă în cuibul de mitralieră din afara fortăreţei.

— N-or să treacă de Cot, spune el prin staţie. O să-i aştept să intre pe potecă şi o să-i secer pe toţi.

Vocea lui de bariton le răsună în urechi, echilibrând timbrul lui Shari, care e şi el puternic, dar subţire şi tânăr.

Toţi l-au ascultat pe Pravheet, ucigaşul renegat, cu sângele rece ca gheaţa. Şi ce ştiu cu toţii e că el şi mitraliera lui Vulcan nici măcar nu reprezintă ultima linie de apărare în drumul spre सूर्य को अन्तिम रेज. Dacă celta reuşeşte să ajungă în curtea din faţa intrării principale a fortăreţei, o să fie întâmpinată de alţi 42 de soldaţi harappici, înşiraţi umăr la umăr.

Gata să lupte.

Gata să moară.

— Nu vor ajunge la Jucătoarea noastră şi nici la scumpa noastră fiică, spune Pravheet pe un ton apăsat.

Şi totuşi, cu toate că şi-a recăpătat calmul, un lucru încă o tulbură pe Shari. Celta a fost surprinzător de sinceră cu Helena.

N-a venit aici să câştige. Ci s-o omoare pe Micuţa Alice. Să încerce să împiedice Evenimentul.

Shari înţelege că această dorinţă o face pe Aisling să fie unul dintre Jucătorii buni. Unul dintre Jucătorii care îşi dau seama de meschinăria keplerilor şi de faptul că jocul trebuie oprit cu orice preţ.

Ceea ce, în consecinţă, o face pe Shari Chopra unul dintre Jucătorii răi. Unul dintre Jucătorii care ar accepta moartea a miliarde de oameni pentru a salva o singură viaţă. Jov a adus un argument convingător ca să le arate de ce nu o pot sacrifica pe Micuţa Alice, scumpa ei fiică, dar o mică parte din ea încă se întreabă: *Oare n-ar trebui să încerc să pun eu capăt dezastrului? Dacă axumitul are dreptate? Dacă...?*

Simte pistolul care îi apasă şoldul. Greu. Ascuns. Pregătit.

Ştie că Micuţa Alice e doar câteva camere mai încolo.

Shari ar putea să se ducă la ea chiar acum.

Ar putea face inimaginabilul.

Nu.

Nu.

Nu!

— Jamal, spune Shari, fără ca tonul să-i trădeze zbuciumul interior, du-o pe Micuţa Alice în Adâncuri. Nu trebuie s-o găsească nici celta, nici vreun alt Jucător, iubirea mea. Orice s-ar întâmpla, nu trebuie s-o găsească nimeni.

Shari simte că i se strânge stomacul şi i se pune un nod în gât, iar inima ei nu mai e altceva decât o maşinărie care pompează sânge.

Pentru că ştie un lucru pe care ceilalţi nu-l ştiu.

Anume că, atunci când spune „nici vreun alt Jucător”, se referă inclusiv la ea.

Dar Jamal nu ştie asta. Încuviinţează din cap, o apucă de încheieturile mâinilor pe tânăra, curajoasa şi puternica lui soţie şi o sărută apăsat pe gură:

— Aşa am să fac. Şi ne revedem după ce or să moară oamenii ăştia, iubirea mea.

1,7320508[96]

[96] http://eg2.co/216

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Renzo

POARTA SOARELUI, TEMPLUL KALASASAYA, TIWANAKU, BOLIVIA



Poarta Soarelui.

Cioplită dintr-o singură lespede de andezit în greutate de zece tone, cu o înălţime de 9,8 picioare şi o lăţime de 13 picioare. Acest arc de piatră s-a crăpat în partea de sus şi s-a rupt în două, zăcând răsturnat multe secole. Ulterior, poarta a fost restaurată de arheologi şi mutată în acest colţ al templului Kalasasaya.

Poarta nu se află în locul unde a fost înălţată iniţial. Nu. În urmă cu 4.967 de ani, arcul de piatră străjuia un câmp aflat la mică distanţă spre sud-vest, care azi se numeşte Pumapunku. Bărbaţii, femeile şi Creatorii treceau prin poartă – ca printr-un detector de metale dintr-un aeroport modern – în drum spre câmpul din faţă, unde Creatorii construiseră cel mai mare aerodrom spaţial preistoric de pe Pământ.

Pe câmpul plat erau montate două şine de oţel lungi de două mile, fixate în pământ cu nişte pietre uriaşe încastrate una în alta, pe care Creatorii i-au învăţat pe oameni cum să le construiască. Şinele, care au fost demontate şi distruse cu mult timp în urmă, erau orientate spre vest, spre punctul orizontului unde apune soarele la solstiţiul de vară, şi aveau o înclinaţie de 13,4 grade dinspre est spre vest. Capătul vestic al rampei cu şine se ridica la o înălţime de 2.447,28 picioare şi, din acest punct, navele solare ale Creatorilor erau lansate în spaţiu. Unii dintre oamenii care treceau prin poartă pe vremea aceea urcau pe nave ca musafiri ai Creatorilor, ca vasali, ca însoţitori. Aceşti oameni erau preamăriţi de semenii lor, slăviţi în cântece şi povestiri.

Cântece şi povestiri pe care nu aveau să le audă niciodată.

Pentru că niciunul nu se mai întorcea pe Pământ.

Pe măsură ce se apropie de poartă, Jago e copleşit de admiraţie, deşi nu mai este la fel de redutabilă ca în urmă cu mii de ani. Astăzi oricine poate trece pe sub ea.

Renzo se postează de cealaltă parte a monumentului şi stă de pază, în caz că apare Guitarrero sau altcineva care ar putea să vină în complex şi să-şi vâre nasul în treburi care nu-i privesc.

Renzo nu vede decât peisajul vast şi pustiu. Nu-i vede pe ceilalţi doi Jucători ascunşi în spatele unei coline scunde care se înalţă la mică distanţă.

— Suntem în siguranţă, spune el.

Iar Jago şi Sarah se apucă de treabă.

Cahokiana îi dă Cheia Pământului, iar el intră în deschizătura porţii, cu capul aplecat şi umerii strânşi ca să încapă. Scoate un centimetru de croitorie dintr-un buzunar, îl desfăşoară şi îl lipeşte de partea interioară a stâlpului dinspre sud. Măsoară 121,2 centimetri – adică doi *luk'a* –, exact cum i-a spus Aucapoma Huayna. Plimbă globul lateral pe suprafaţa pietrei exact la această înălţime şi, da, după câteva clipe, Cheia Pământului tremură şi îi sare dintre degete, găsindu-şi locaşul magnetic într-o adâncitură de mărimea unui deget mare.

Olmecul îşi retrage mâna şi aşteaptă, plin de speranţă.

Sarah îşi întinde gâtul:

— Se întâmplă ceva?

— *Nada*[97], răspunde el, oftând prelung.

Renzo îşi vâră şi el capul în golul porţii:

— De ce nu încearcă şi ea?

— Bună idee, spune Jago.

Apoi iese şi Sarah îi ia locul.

Cahokiana întinde mâna spre Cheia Pământului şi, când degetele îi ajung aproape de ea, sfera vibrează şi se învârte pe loc pe o axă giroscopică. Degajă căldură, multă căldură. Cahokiana continuă să apropie degetele.

Şi o atinge.

Sarah Alopay, Jucătoarea care a obţinut Cheia Pământului, cea care a pus jocul în mişcare.

Spaţiul din spatele porţii devine complet negru, ca şi când aerul s-ar fi umplut dintr-odată cu cerneală. Cu toţii sunt luaţi prin surprindere, mai ales Renzo. Cu o clipă înainte se uita la Sarah, iar acum nu mai vede nimic. Ocoleşte poarta să observe

[97] În spaniolă, în original: „Nimic” (n.tr.).

ce s-a întâmplat cu Jucătorii şi îi găseşte uluiţi, dar teferi.

După o clipă, Jago spune:

— Ai reuşit.

— Am făcut *ceva,* răspunde ea. Dar nu-i decât un spaţiu negru.

Apoi întinde mâna spre suprafaţa întunecată, dar nu îndrăzneşte s-o atingă. Aerul din faţa întunericului e foarte, foarte rece.

Se întoarce spre Jago:

— Şi acum ce facem?

— Nu ştiu.

Imediat ce apare suprafaţa neagră, Maccabee spune:

— Haide!

El şi Baitsakhan sar în picioare şi o iau la fugă. Sunt la doar 27 de metri distanţă. Au grijă să rămână între poartă şi ceilalţi, întunericul din mijlocul arcului de piatră oferindu-le tot camuflajul de care au nevoie.

Maccabee ţine puşca ridicată, astfel încât microfonul să rămână orientat spre poartă. Aşa că îi aud pe Sarah şi Jago.

— Îmi aduce aminte de Marea Piramidă Albă, spunea cahokiana despre întunericul din faţa ei.

— *Sí.* Seamănă cu portalul care ne-a teleportat înapoi la pagodă…

La fel i se pare şi lui Maccabee.

Mai au 15,3 metri.

Nabateanul şi donghul îl aud intervenind pe bărbatul durduliu:

— Nu avem mult timp. Guitarrero o să ajungă aici în curând.

Mai au 12,1 metri.

Jago spune:

— Dacă e un portal, habar n-avem unde o să ne ducă. Am putea ajunge oriunde, Sarah. Ar putea foarte bine să ne teleporteze direct în spaţiu.

— Sau poate o să ne arate ceva, răspunde Sarah. Hai să punem amândoi mâna pe Cheia Pământului.

— *Sí.* Puterea a doi Jucători.

Maccabee şi Baitsakhan mai au 8,7 metri. Trec pe lângă altă ruină, încetinesc şi înaintează fără niciun zgomot.

Ceilalţi Jucători încă nu ştiu că nu sunt singuri.

— Bine, să încercăm, spune Jago.

Se strecoară lângă Sarah şi degetele amândurora ating Cheia Pământului în aceeaşi clipă.

Şi apoi…

Doar 3,7 metri, şi întunericul se schimbă.

— Ia uitaţi! strigă durduliul.

Nabateanul şi donghul sunt la doar 2,9 metri distanţă. Tresar, pregătiţi să tragă, temându-se că întunericul din poartă ar putea dispărea la fel de repede pe cât a apărut şi că nu vor mai putea să-i atace prin surprindere pe cei doi Jucători.

În schimb, pe fundalul întunecat apare o siluetă. Imaginea se vede pe ambele părţi ale suprafeţei negre.

Maccabee face ochii mari, iar Sarah spune:

— E… o fetiţă.

Jago spune:

— E fetiţa din filmuleţul lui An… cea pe care o ţinea harappica în braţe.

Fetiţa aleargă după un păun. Fundalul se schimbă. Din negru se face albastru şi roşu. O tapiserie care atârnă pe perete.

O încăpere.

— Dumnezeule! exclamă Sarah.

— Axumitul n-a minţit, spune Jago calm.

— Nu, n-a minţit.

Întrucât n-a descifrat mesajul lui Hilal, Maccabee nu înţelege despre ce vorbesc cei doi.

Şi totuşi, e copleşit de o intuiţie puternică, de nezdruncinat: *fetiţa e importantă.*

Şi, ca pentru a-i confirma cât de importantă este, Sarah spune cu glas scăzut:

— Chiar e Cheia Cerului.

Şi îşi dă seama că poate are posibilitatea să oprească jocul. Să oprească grozăvia pe care a declanşat-o.

Poate.

Tot ce trebuie să facă e s-o omoare pe fetiţă. Doar pe această fetiţă. Deja l-a omorât pe prietenul ei cel mai bun. N-are niciun motiv să creadă că nu poate face şi asta.

Ar salva miliarde de vieţi.

Miliarde.

Ca să salveze lumea, Sarah trebuie să renunţe la ea însăşi şi să devină un monstru.

Ca să salveze lumea.

Maccabee nu ştie despre ce vorbesc cahokiana şi olmecul, dar nici nu-i pasă.

Acum nu-i pasă decât de fetiţă, de Cheia Cerului.

Trebuie să ia Cheia Pământului din poarta de piatră, s-o ducă lângă Cheia Cerului şi să Joace mai departe.

E atât de aproape.

Donghul înţelege şi el asta. Acum, atât Baitsakhan, cât şi Maccabee se întreabă cât va mai dura alianţa lor. Donghul împunge aerul cu puşca, iar nabateanul încuviinţează din cap. Înaintează încet, fără zgomot.

Vor lua Cheia Pământului.

O vor lua şi îi vor omorî pe cei doi Jucători.

Acum.

O vor lua.

Îi vor omori.

Vor câştiga.

Mai au doar 2,3 metri.

Doar 1,5 metri.

Doar 0,8 metri.

Nabateanul şi donghul sunt pregătiţi să tragă, dar olmecul, cahokiana şi Renzo nici măcar nu le bănuiesc prezenţa. Aproape că stau toţi cinci sub Poarta Soarelui.

Maccabee ştie, Cheia Pământului e înfiptă pe interiorul stâlpului din dreapta lui, chiar de cealaltă parte a imaginii.

Va lua Cheia Pământului.

Acum.

Nabateanul. Urmaşul lui Eel, Laat şi Obodas, unicul fiul al Ekaterinei Adlai. Maccabee Adlai.

Face un mic pas în faţă. Îşi ia mâna stângă de pe puşcă. Rămâne complet nemişcat. Ţeava şi faţa lui Sarah sunt la 21,3 centimetri una de alta, despărţite doar de imaginea unei fetiţe nevinovate, cu zâmbetul pe buze.

Fetiţa e chiar în faţa lui Maccabee. Părul ei brunet, zâmbetul ei, ochii ei luminoşi, inocenţa ei. Iar mâna şi puşca lui sunt gata să străpungă imaginea. Va lua Cheia Pământului, o va găsi pe

această fetiţă, Cheia Cerului, şi *va câştiga!* Şi îşi aminteşte de tubuleţul din buzunarul lui, dispozitivul care poate să trimită un semnal către mâna robotizată a lui Baitsakhan şi să activeze codul înscris în ea.

Va trebui să facă asta în curând.

Dar când degetele lui sunt la doar câţiva milimetri de imagine, faţa Micuţei Alice e cuprinsă de spaimă. Se încruntă spre Maccabee. Face semn cu degetul. Se îndepărtează. Deschide gura. Şi ţipă.

Îi vede pe toţi.

Micuţa Alice, Jamal Chopra

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Când au plecat din Gangtok spre fortăreaţă, soţii Chopra l-au luat şi pe Tarki, tovarăşul de joacă preferat al Micuţei Alice. Fetiţa şi pasărea se află în cea mai adâncă secţiune din सूर्य को अन्तिम रेज. Partea cea mai veche. Partea care a fost săpată pe vremuri de Creatori împreună cu oamenii. Jamal i-a spus Micuţei Alice că afară se întâmplă ceva şi că vor fi mai în siguranţă aici. Fetiţa nu i-a pus întrebări. Nu îi era teamă.

Dar acum îi este.

Coşmarurile Micuţei Alice au prins viaţă în faţa ochilor ei. Oamenii care o urmăresc în vise, care o omoară pe Alice cea Mare şi îi vânează familia se află dinaintea ei cu arme, cu expresii pline de răutate şi de râvnă, dar până şi ei sunt cuprinşi de uimire şi de frică. Fetiţa le întoarce spatele acestor fantome, iar tatăl ei se repede spre ea, o strânge în braţe, o întreabă ce s-a întâmplat şi îi alungă demonii. Şi Micuţa Alice face semn cu mâna spre o poartă scundă şi străveche pe care Creatorii o foloseau cu mii şi mii de ani în urmă ca să ajungă în inima muntelui, dar care e acoperită de multă vreme cu piatră.

La început, Jamal nu vede nimic. Păunul fuge din încăpere, iar Micuţa Alice arată cu degetul şi strigă:

— Uite Cheia Pământului! *Uite Cheia Pământului!* Uite Cheia Pământului!

Piatra îşi schimbă înfăţişarea.

Şi Jamal *vede.* Un bărbat robust cu părul negru, nasul rupt şi o faţă plină de vânătăi îşi întinde degetele prin perete, iar o fată cu păr lung şi şaten întinde şi ea mâna. Dintr-odată peretele nu mai e solid, şi Jamal vede alte două persoane în spatele primelor două, şi dincolo de ele stânci roşiatice şi cerul nesfârşit luminat de soare.

Şi apoi…

Sarah Alopay, Maccabee Adlai, Jago Tlaloc, Renzo, Baitsakhan

POARTA SOARELUI, TEMPLUL KALASASAYA, TIWANAKU, BOLIVIA



Sarah aproape că o aude pe fetiţă ţipând. Îi vede pe ea şi pe tânărul care o ia în braţe şi se întoarce cu spatele, ieşind din încăpere în urma unui păun.

Şi în clipa aceea Sarah înţelege.

Poarta Soarelui *este* mai mult decât o poartă. Nu doar că seamănă cu portalul de la Marea Piramidă Albă, ci chiar *este* un astfel de portal.

Întinde mâna, atinge imaginea şi…

…şi, în acelaşi moment, Maccabee atinge imaginea fetiţei îngrozite şi…

…şi imediat ce ating vidul, cei doi Jucători sunt traşi în faţă. Amândoi dispar din Bolivia, din Tiwanaku, din Kalasasaya, din Poarta Soarelui şi…

…şi Jago o vede pe Sarah în încăperea reflectată în portal, căzută fără cunoştinţă la podea, şi încă o siluetă prăbuşită misterios lângă ea, şi olmecul o strigă pe cahokiană şi se năpusteşte spre imagine şi dispare şi el şi…

…şi Renzo îl urmează credincios pe Jucătorul lui, păşind în portal, şi…

…şi Baitsakhan îi vede pe aceşti patru idioţi sărind prin spaţiu şi timp tocmai în acea încăpere, tuspatru fără cunoştinţă pe podea.

Şi e singurul care le poate vedea prostia.

El.

Baitsakhan.

Au fost proşti pentru că toţi au folosit portalul fără ca mai întâi să se îngrijească de Cheia Pământului.

Donghul ocoleşte calm Poarta Soarelui, îşi aruncă puşca pe umăr şi scoate din buzunar un pachet cu săruri[98]. Deschide pachetul. Vaporii îi ard nările, dar nu-i pasă. Fixează pachetul care continuă să fumege în partea din faţă a cămăşii, chiar unde se despică gulerul. Cu ochii înlăcrimaţi, pune mâna stângă deasupra Cheii Pământului şi ridică mâna dreaptă în dreptul imaginii cu încăperea.

Se uită la Cheia Pământului. Inspiră adânc. Apropie palma dreaptă de suprafaţă portalului.

E rece ca gheaţa.

Numără înapoi începând de la cinci. Lacrimile i se preling pe obraji.

Patru.

Trei.

Doi.

Unu.

Şi, exact în acelaşi timp, înhaţă Cheia Pământului şi atinge imaginea.

Şi dispare şi el.

În urma lui nu mai rămâne decât o ruină impunătoare din vechime.

Nimic altceva decât o atracţie turistică a cărei adevărată semnificaţie le scapă neiniţiaţilor.

O poartă de piatră.

---

98 Lichid volatil preparat din carbonat de amoniu şi substanţe puternic mirositoare (fenol, camfor etc.), întrebuinţat pentru trezirea din leşin (n.tr.).

<u>**Toţi Jucătorii**</u>

CALCUTTA. DEASUPRA MĂRII CHINEI DE SUD. SIKKIM



An Liu verifică încă o dată.

Unul dintre semnalele din Bolivia dispare şi, după câteva secunde, în care dispozitivul de urmărire îi recalculează poziţia, pur şi simplu reapare tocmai în Sikkim, India!

Nu departe de locul spre care se îndreaptă celta şi echipa ei!

Şi celălalt semnal din Bolivia dispare şi el, reapărând tot în India. An habar n-are cum se întâmplă asta, dar aceşti Jucători sunt atraşi laolaltă. Şi după ce vor lupta, se vor bate şi se vor omorî, An va merge să ia ce a rămas de la ei.

— Să-i lăsăm să se încaiere, iubire. Să-i lăsăm să ne facă treaba în locul nostru.

Avionul lui Hilal ibn Isa al-Salt mai are o oră până să coboare spre Bangkok. Doarme adânc şi habar n-are ce se întâmplă.

Dacă ar şti, ar fi la fel de uluit precum shangul.

La fel de captivat.

Ar spera la fel de mult că va muri cineva.

Numai că el şi-ar pune speranţa în cei buni. În Aisling, în Sarah şi în Jago. Cei care au mers în India să omoare o fetiţă. Cei care, la fel ca el, visează să oprească jocul.

Dar nu. El doarme dus, cu uroborosul la braţ, cu dispozitivul din Chivot în buzunar, cu aliata lui, Stella, Jucând şi ea într-un loc al lumii, în felul ei misterios…

Portalul din perete s-a închis şi a dispărut.

Tehnologia Creatorilor care i-a teleportat pe Jucători i-a afectat şi fizic, şi mental.

Pricinuieşte dureri.

Amorţeşte.

Paralizează.

Maccabee e inconştient. Zace întins pe burtă, cu puşca sub el.

Şi Jago e inconştient, dar pleoapele i se zbat uşor. Încet-încet, îşi recapătă cunoştinţa.

Sarah se rostogoleşte în stânga şi în dreapta, lovindu-se când de Maccabee, când de Jago, dar nici ea nu ştie ce s-a întâmplat şi unde se află.

Renzo e treaz, dar încă nu se poate uita în jur. E în genunchi, cu fruntea lipită de podea. Îi zvâcnesc tâmplele şi îi ţiuie urechile.

Baitsakhan e în picioare. Sărurile şi-au făcut treaba, dar tot simte efectele călătoriei prin portal. Se bălăngăne în capătul îndepărtat al camerei, cu braţele moi, cu paşi nesiguri şi cu puşca pe podea, strângând în continuare Cheia Pământului în pumnul mecanic.

E ca un zombi, dar îşi revine.

Îşi revine mai repede decât ceilalţi.

Clipeşte. Clipeşte. Clipeşte. Sărurile îi ard nările. Ochii îi lăcrimează. *Ce-i cu mirosul ăsta?* se întreabă el. Iz înţepător de amoniac. Şi îşi aminteşte. Clatină din cap. Scuipă pe podea şi îşi aruncă sărurile de la guler. Se clatină puternic, încă nu şi-a recăpătat complet controlul asupra corpului. Dar îi vede pe ceilalţi.

N-o să mai fie zombi multă vreme.

Aisling s-a realăturat echipei sale şi au continuat să înainteze pe poteca din munţi, iar acum ea, Pop, Jordan, McCloskey şi Marrs se opresc la 20 de picioare de un cot al drumului.

Ultimul cot.

În stânga lor se înalţă un versant de piatră abrupt şi neted, iar în faţa lor e o arcadă săpată în piatră. Poteca virează înăuntrul arcadei şi dispare. Ploaia s-a oprit. Cerul e cenuşiu şi se întunecă tot mai mult, căci soarele se apropie de apus. Marrs se aşază într-un genunchi şi îşi consultă computerul militar.

— Micuţa Bertha confirmă, spune el, referindu-se la drona care a zburat tot timpul deasupra lor. Într-adevăr, asta e singura cale de acces, le explică el, făcând semn cu mâna spre arcadă. Şi dă direct în curtea fortăreţei.

— Ura! spune Jordan, apoi se uită la punctul verde din monoclu, cel care aşteaptă după colţ, mai sus în munţi, şi care nu s-a clintit de când au început ei să meargă pe potecă. Bietul

de el aşteaptă de multă vreme, nu-i aşa?

— Asta cam aşa e, spune Marrs.

— Cât de mare crezi că e mitraliera lui? întreabă McCloskey.

Jordan îşi desface larg braţele:

— Mai mare de atât. Probabil stă acolo şi îşi imaginează cât de mişto o să fie să ne nimicească.

Aisling ridică privirea spre cer şi încearcă s-o zărească pe Micuţa Bertha, care pluteşte mult deasupra lor, însă nu reuşeşte.

— Hai să-l radem.

— De acord, spune Marrs.

McCloskey deja şi-a scos dispozitivul de urmărire Leica şi îi ataşează un periscop subţire la obiectiv:

— O să marchez ţinta.

Aisling îşi îndreaptă atenţia spre mulţimea de puncte din curtea interioară:

— Probabil şi ei ne aşteaptă tot pe noi. În caz că trecem şi de punctul ăsta, nu?

— Cine ştie, spune Jordan. Poate sunt prinşi în vreun ritual. Poate sunt în comuniune cu extratereştrii. Orice or fi făcând, sigur n-or să fie foarte încântaţi când o să *ajungem* acolo.

— Exact asta mă gândeam şi eu, răspunde Aisling, apoi pocneşte din degete şi întreabă: Marrs, cât de sensibil e senzorul termic de la racheta aia? Ar putea ţinti căldura corporală a comitetului de primire din fortăreaţă?

Jordan zâmbeşte:

— Bineînţeles. Acum câţiva ani, am folosit una ca să aruncăm în aer o tabără Al Qaeda din Bahrain în mijlocul nopţii, nu-i aşa?

— Exact, răspunde Marrs.

McCloskey zâmbeşte şi ea:

— În noaptea aia, chestia cea mai caldă din zonă era o grămadă de terorişti rebegiţi care dădeau băşini să se încălzească. A fost o misiune bună, spune McCloskey cu nostalgie.

— Deci ar merge şi aici?

Marrs dă din cap:

— Aşa ar trebui. Dar să ne ocupăm mai întâi de ăia din curte. Dacă îl aruncăm în aer întâi pe ăsta cu mitraliera, senzorul termic o să îndrepte racheta spre ascunzătoarea lui.

— Haide, spune Aisling, să-i radem mai întâi pe ăia din curte.

Jordan o bate pe umăr:

— Îmi place cum gândeşti. Ai fi fost un excelent ofiţer de caz, Kopp.

Aisling ridică din umeri:

— Poate într-o altă viaţă, Jordan. Poate într-o altă viaţă.

— Sunt aici, Shari! Sunt aici! strigă Jamal în staţie.

E limpede că aleargă, iar în fundal se aude Micuţa Alice, care plânge şi spune într-una: „Cheia Pământului! Cheia Pământului! Cheia Pământului!”

— *Ce?* întreabă Shari, care încă e în centrul de comandă împreună cu Paru şi Jov. Cine?

— Am văzut trei cu ochii mei, dar s-ar putea să fie mai mulţi.

— Trei ce?

— Jucători, Shari! Au folosit un fel de… un fel de *teleportor!*

— Dar e imposibil!

— Îţi spun, sunt aici!

— Care dintre ei? Şi ce fac acum?

— Nu ştiu. Am luat-o pe Alice şi am fugit!

Shari se uită cu disperare la Paru şi Jov:

— Du-o în depozit, Jamal. Încuiaţi-vă înăuntru. Nu deschideţi nimănui, ai înţeles? Nimănui în afară de mine.

— Aproape c-am ajuns, spune el, semnalul staţiei lui devenind mai slab.

— M-ai auzit?

— T… m… auz…

— Vin, Jamal!

— T… iu… esc…

Şi vocea soţului ei se întrerupe.

Jov spune:

— Du-te acum, Shari. Ia cu tine gărzile din hol.

— Vin şi eu, spune Paru.

Shari nu vrea ca tatăl ei să se aventureze într-o situaţie atât de periculoasă, dar cum ar putea să se opună? Acum luptă pe două fronturi şi soarta seminţiei harappice atârnă de un singur fir.

Jov spune:

— O caut pe Ana prin staţie şi îi cer să trimită cât mai mulţi oameni spre Adâncuri. Pravheet o să-i ţină pe loc la Cot. Nu te teme, scumpa mea: Pravheet o să-i ţină pe loc.

Shari îl sărută pe Jov pe frunte:

— Bine.

Se uită la tatăl ei:

— Haide.

Apoi se răsuceşte pe călcâie şi iese în fugă din cameră, luându-i cu ea şi pe cei doi bărbaţi masivi şi bine înarmaţi de la uşă.

În timp ce fug, îşi bagă mâna sub veşmânt şi scoate pistolul.

Oare e şi donghul aici? se întreabă ea.

O parte nu tocmai mică din ea speră să fie.

Micuţa Bertha

2003 PICIOARE DEASUPRA LUI ALSLINC, KOPP, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA

Micuţa Bertha pluteşte în bătaia brizei. O santinelă fără conştiinţă care aşteaptă instrucţiuni.

Micuţa Bertha îşi primeşte instrucţiunile.

Micuţa Bertha urcă 1.436,7 picioare ca să ajungă la ţintă.

Micuţa Bertha se răsuceşte pe loc 48 de grade împotriva acelor de ceasornic.

Micuţa Bertha armează racheta A. Cea cu ghidaj termic.

Micuţa Bertha recalculează şi trimite informaţiile despre ţintă la centru de comandă pentru verificare.

Ţinta e verificată din nou.

Micuţa Bertha lansează racheta A, care coboară în picaj 45 de picioare şi se aprinde. Coada îi atârnă câteva clipe, apoi racheta se îndreaptă, virează sub forma unui arc şi îşi caută ţinta termică, potrivit instrucţiunilor primite.

Racheta A găseşte ţinta şi, trei secunde mai târziu, porneşte direct spre mulţimea de oameni aliniaţi umăr la umăr în pragul singurei intrări în सूर्‌य को अन्‌तिम रेज. Aliniaţi, înarmaţi, în aşteptare. Nu sunt santinele fără conştiinţă, ci doar neştiutoare.

Nu s-au pregătit pentru Micuţa Bertha.

Mulţimea nici măcar nu observă racheta. Focosul ei explodează cu 15 picioare înainte de impact. Aerul se aprinde şi o undă de şoc sferică se răspândeşte în curtea interioară, împrăştiind schije, fosfor şi foc. Pământ şi pietre, arme şi haine, curele şi pantofi, trupuri, urechi, mâini şi picioare zboară în toate direcţiile.

Apoi se lasă tăcerea.

Cincisprezece au murit pe loc. Alţi şapte vor muri din cauza pierderii de sânge. Şase sunt inconştienţi şi au comoţii severe. Doar doi au supravieţuit şi sunt treji. Unul dintre ei şi-a pierdut braţul drept chiar de sub cot.

Ana Jha, mama lui Shari, se numără printre morţi.

Tocmai vorbise cu Jov. Urma să trimită 20 de luptători harappici în Adâncuri, ca să apere Cheia Cerului de cealaltă ameninţare.

Dar războinicii nu vor merge s-o ajute pe Shari şi Cheia Cerului.

Micuţa Bertha aşteaptă următorul set de instrucţiuni.

Dacă Micuţa Bertha ar putea să vadă prin ploaie şi ceaţă, l-ar zări pe Pravheet ridicându-se de la mitraliera Vulcan imediat ce s-a auzit explozia, cu inima duduindu-i în piept, cu lacrimile şiroindu-i pe obraji. Ar vedea-o pe McCloskey întinsă pe burtă chiar la marginea Cotului. Ar vedea-o înaintând cu grijă, întinzând după colţ periscopul ataşat dispozitivului Leica. Ar vedea-o făcând ajustări şi căutând inamicul. Ar vedea că la 544 de picioare de McCloskey se află o uriaşă mitralieră de culoare cenuşie.

McCloskey atinge mitraliera cu laserul chiar în clipa când bărbatul se aşază la loc şi pune mâna pe mânerele mitralierei.

O fracţiune de secundă mai târziu, Micuţa Bertha primeşte următorul set de instrucţiuni.

Micuţa Bertha se răsuceşte din nou. Trimite instrucţiunile spre computerul lui Marrs pentru verificare. Primeşte confirmarea.

Micuţa Bertha eliberează racheta B.

Aceasta cade câteva clipe, se aprinde, se răsuceşte în aer, apoi porneşte spre poziţia desemnată.

Urmează zgomotul foarte scurt, dar inconfundabil – ca de picamăr – al mitralierei Vulcan proiectând 76 de cartuşe în doar 0,7 secunde. Şi apoi a doua explozie.

Mitraliera tace.

Harappicii sunt nimiciţi.

Micuţei Bertha nu-i pasă.

Micuţa Bertha coboară din nou la 2.003 picioare deasupra lui Aisling Kopp. Pluteşte şi aşteaptă. O maşinărie care reprezintă factorul decisiv într-o bătălie pe care n-o poate înţelege.

O santinelă fără conştiinţă.

Pluteşte şi aşteaptă.

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Bridget McCloskey, Griffin Marrs

COTUL, सूर्य को अन्तमि रेज, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA



Aisling, Pop, Jordan şi Marrs aleargă spre arcada din perete, s-o ia pe McCloskey şi să intre în fortăreaţa harappică.

Dar când ajung la cotul potecii, Aisling rămâne ţintuită locului.

Se opresc şi ceilalţi.

— BRIDGE! strigă Jordan, lăsându-se în genunchi.

McCloskey e întinsă pe burtă, iar umerii îi sunt plini de sânge.

Jordan o întoarce cu faţa în sus, dar n-are niciun rost.

Ochii îi sunt deschişi.

Goi.

Neînsufleţiţi.

Mitraliera Vulcan a fost distrusă, dar unica rafală pe care a reuşit s-o tragă a lovit pietrele de lângă McCloskey şi, deşi nu se afla în calea lor, cartuşele uriaşe au ricoşat şi au smuls bucăţi de stâncă, proiectându-le în toate direcţiile.

Praful încă pluteşte în aer.

— Bridge! se tânguieşte Jordan, mângâindu-i creştetul cu degetele. O ia în braţe şi îi şterge sângele de pe obraji. Abia reuşeşte să-şi înăbuşe lacrimile. Marrs se apropie de ei, îngenunchează, pune o mână pe faţa lui Bridget şi îi închide ochii. Aisling îşi scoate haina şi o întinde peste McCloskey. Pune o mână pe umărul lui Jordan. Nu ştie ce-ar putea să spună în această situaţie. De fapt, nu e impresionată atât de moartea lui McCloskey, cât de duioşia lui Jordan, care răzbate de dincolo de atitudinea lui sarcastică. Deşi uneori sunt enervanţi şi Aisling nu are încredere totală în ei, oamenii aceştia au hotărât să-şi rişte viaţa pentru ea.

Jucătoarea celtă păşeşte după Cot, îndreaptă puşca cinci grade spre nord şi se uită prin lunetă. Vede focul izbucnit în locul unde se afla mitraliera.

În faţa ei se întinde poteca.

Acum e sigură.

Pot merge mai departe.

Jordan o coboară uşor pe McCloskey pe pământ şi îşi şterge faţa cu dosul palmei. Aisling e cea care rupe tăcerea. Vocea ei e sigură şi rece:

— Am ştiut cu toţii în ce ne băgăm. Trebuie să avem grijă să nu fi murit degeaba.

Face o pauză şi continuă:

— Trebuie să ne asigurăm că niciunul dintre oamenii ăştia n-a murit degeaba. Trebuie să-i onorăm pe Bridget şi pe toţi aceşti harappici. Trebuie să onorăm seminţiile oprind jocul. Azi. Acum.

Aisling Kopp o ia din loc, mai întâi cu pas lent, apoi mai repede, iar în cele din urmă o ia la fugă spre fortăreaţă.

Pop porneşte imediat în urma ei.

Marrs se uită la Jordan.

— Ne vedem sus, spune el înainte să plece după ei.

Jordan se apleacă şi sărută fruntea lui McCloskey prin haina lui Aisling.

— Să nu dea dracu' să te mişti de aici, spune el, încercând să-şi domolească durerea cu umorul pe care el şi McCloskey l-au gustat împreună de atâtea ori. Al dracului să fiu dacă nu mă-ntorc imediat.

Acesta este Jocul Final.

Shari Chopra

COBORÂND SBRE ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Pereţii de piatră trec în viteză pe lângă ea. Hainele îi flutură ca nişte drapele. Gărzile ţin pasul cu ea fără greutate, încălţările lor scârţâind când ocolesc câte un colţ. Paru aleargă din răsputeri, dar reuşeşte să se ţină după ei.

Micuţa Alice! Micuţa Alice!

Shari vede chipul fetiţei sale în faţa ochilor, ştiind că fortăreaţa impenetrabilă deja a căzut. Jucătorii de afară vor ajunge curând înăuntru. Cei care sunt înăuntru deja au început să caute. Jucători peste tot. Cum a putut să fie atât de îngustă la minte? Cum a putut să-i subestimeze în aşa hal?

Jucătorii sunt vânători. Inventivi. Bine antrenaţi. Fără milă.

Jucătorii sunt ucigaşi.

Jucătorii sunt psihopaţi.

Mici monştri.

Nu doar Baitsakhan, torţionarul. Ci toţi.

Monştri.

Micuţa Alice!

Eu nu-s o psihopată, îşi spune Shari. Nu *sunt,* meri jaan.

Coteşte şi coboară ultimul şir de trepte. Strânge pistolul mai tare, mai tare, mai tare. Gărzile se ţin după ea. Paru rămâne în urmă.

Vine la tine, meri jaan. *Vin să lupt pentru ce iubesc.*

Sunt mamă înainte de toate.

Gloanţele mele nu sunt pentru tine.


[99]

[99] http://eg2.co/217

Baitsakhan, Maccabee Adlai, Sarah Alopay, Renzo, Jago Tlaloc

ADÂNCURI, VALEA VIEŢII ETERNE, सूर्य को अन्तमि रेज, *SIKKIM, INDIA*



Baitsakhan îşi revine complet.

În sfârşit, îşi spune el. *Să înceapă distracţia.*

Se apropie de cahokiană. Se apleacă, o apucă de păr şi o târăşte în celălalt capăt al încăperii. Sarah geme, dar nu se opune. Donghul îl apucă pe olmec de încheietură, îl trage spre cahokiană şi îi propteşte unul de altul, ca pe nişte saci.

Renzo e semiconştient şi ghemuit pe podea. Dar Baitsakhan nu-l ia în seamă. *Nu-i Jucător,* se gândeşte el, încercând să stabilească priorităţile. *Nu-i la fel de important.*

Apoi se duce la Maccabee. Nu s-a mişcat deloc. Îi dă un picior în coaste. Nimic. Îl loveşte mai tare. Nimic. Îl loveşte şi mai tare.

Scoate încă un pachet cu săruri. Îl desface şi îl pune sub faţa nabateanului.

Asta funcţionează.

Maccabee se ridică brusc în mâini şi scutură din cap:

— Ce…?

— Nu mai suntem în Bolivia, spune Baitsakhan.

Sarah geme.

Pe podea sunt împrăştiate câteva puşti. Donghul ia una de jos.

Maccabee se ridică în genunchi:

— Unde suntem?

— Nu ştiu. Poarta ne-a dus în altă parte.

Nabateanul îşi aminteşte:

— La Cheia Cerului?

— Cred că da.

Maccabee se uită în stânga şi în dreapta:

— Unde e? Unde e feti’a?

— Nu ştiu nici asta.

Maccabee îşi dă o palmă peste faţă:

— Şi Cheia Pământului?

— E la mine.

Baitsakhan a pus-o într-un buzunar de la pantaloni şi a închis fermoarul.

Pe faţa lui Maccabee se aşterne o expresie de uşurare:

— Ceilalţi?

Baitsakhan face semn cu bărbia spre ceilalţi doi Jucători. Renzo a rămas tot pe podea, nebăgat în seamă.

Trupul lui Maccabee încă e foarte amorţit, dar mintea i se limpezeşte repede:

— Încă nu i-ai omorât?

Donghul ridică din umeri:

— M-am gândit că poate vrei să te uiţi.

Îşi îndreaptă puşca spre Sarah şi Jago.

Maccabee se ridică cu grijă în picioare, sprijinindu-se cu o mână de perete.

— Mi se învârte capul, spune el, apoi se aşază din nou în genunchi, ia sărurile şi mai inspiră nişte vapori.

Cu un mormăit, Baitsakhan o ia la ţintă pe cahokiană. Ţeava descrie un mic cerc.

— Şi al meu, răspunde donghul, încercând să stabilizeze puşca HKG36.

Capul lui Sarah cade într-o parte şi pleoapele i se zbat. Începe să-şi revină.

Olmecul e tot inconştient.

Baitsakhan ţinteşte gâtul cahokienei şi, dat fiind că încă nu-i poate controla reculul, puşca o să se ridice uşor şi glonţul îi va nimeri capul.

Dar, chiar înainte să apese pe trăgaci, bărbatul durduliu de pe podea sare în picioare şi se aruncă în faţa puştii. Rafala e foarte zgomotoasă şi le asaltează capetele dureroase ca un picamăr. Toate gloanţele îl nimeresc pe durduliu, care cade la loc pe podea, lovit în braţ, umăr, gât şi piept. Câteva au întâlnit rezistenţa vestei de kevlar. Două s-au înfipt în carne.

Împuşcăturile o trezesc pe Sarah, care sare în picioare, fără să ia în seamă durerea din cap şi moleşeala din membre. Va trebui să acţioneze doar pe baza reflexelor din memoria ei musculară. Va trebui să se bazeze pe antrenamentul ei.

Dar încă nu e pregătită şi, la fel ca Maccabee, cade în

genunchi.

Zdruncinat de rafală, Baitsakhan face câţiva paşi în spate. Bărbatul care s-a aruncat în calea gloanţelor e grav rănit. *Nu-i o ameninţare,* îşi spune Baitsakhan, care încă se străduieşte să stabilească priorităţile. Apoi o vede pe cahokiană şi mintea lui înţelege: *S-a trezit!* Îşi îndreaptă din nou arma spre ea, dar Sarah aruncă ceva în direcţia lui. Obiectul greu şi metalic ajunge la el şi îi izbeşte puşca, smulgându-i-o din mâini.

O toporişcă.

Cele două arme cad zornăind pe podea.

Aruncarea toporiştii a stors toată energia din Sarah. A căzut în faţă, iar acum stă în patru labe, cu capul plecat şi cu ochii închişi. Sângele lui Renzo se prelinge spre ea.

MIŞCĂ-TE! îşi strigă ei înseşi. *Trebuie! Altfel o să mori!*

Dar nu se poate mişca.

Maccabee încearcă din nou să se ridice. Îşi simte genunchii ca pe nişte ghemotoace de şerveţele umede, iar picioarele ca pe nişte bolţari. În cele din urmă, reuşeşte, iar Baitsakhan porneşte legănându-se spre cahokiană.

Sarah îl aude pe Renzo înecându-se cu propriul sânge. Întoarce capul şi clipeşte. Are vederea înceţoşată, dar distinge chipul lui Renzo. Privirea lui e hotărâtă. Îşi mişcă buzele. Încearcă să vorbească. Nu se aude niciun cuvânt.

Dar cahokiana înţelege ce vrea să spună.

Omoară-i. Opreşte jocul. Opreşte-i pe kepleri.

Şi înţelege mai mult de atât. Renzo s-a sacrificat pentru ea. O seminţie pentru alta. Un fost Jucător pentru o Jucătoare.

Sarah închide din nou ochii. Capul îi zvâcneşte.

Baitsakhan a ajuns în dreptul ei. Îşi coboară mâna robotizată. Spre deosebire de restul corpului său, mâna nu e nici dureroasă, nici slabă, nici şovăielnică.

Maccabee ştie ce urmează. Strânsoarea zdrobitoare. Cea care a omorât-o pe Jucătoarea koori. Darul pe care l-a primit de la Ekaterina. Darul pe care Maccabee a cerut să-l primească Baitsakhan şi care poate a fost o idee foarte proastă.

Apoi nabateanul îşi aminteşte: micul tub cu buton. *Trebuie să Joc singur,* îşi spune el. Bâjbâie după dispozitivul care va transmite semnalul mâinii mecanice şi, în acelaşi timp, duce cealaltă mână la nas şi inspiră adânc.

Sărurile îi mai limpezesc puţin capul. În clipa următoare,

atenţia îi este atrasă de o pată colorată care apare brusc în cadrul uşii. O femeie care a trecut în fugă prin faţa încăperii. Dar nu se poate gândi la ea, pentru că în momentul următor alte două siluete dau buzna în cameră, cu puştile ridicate. Maccabee caută imediat un loc unde să se adăpostească.

Baitsakhan, care încă n-a înhăţat-o pe cahokiană, se întoarce spre uşă şi se repede spre cei doi bărbaţi. Amândoi deschid focul, dar, luaţi prin surprindere de puştiul sălbatic, ţintesc un pic alături. Urechea donghului e zgâriată de un glonţ, dar asta nu-l opreşte.

Un alt glonţ se înfige în antebraţul stâng al lui Sarah, iar celelalte îşi ratează ţintele. Sarah cade pe burtă şi se rostogoleşte spre capătul îndepărtat al încăperii. Durerea e intensă, dar o ajută.

În cele din urmă se trezeşte.

Totul se limpezeşte.

Cu iuţeala fulgerului, Maccabee scoate un pistol din toc şi îl împuşcă în cap pe unul dintre bărbaţi – înalt, musculos, ten măsliniu, păr negru, privire intensă. Victima se răsuceşte pe un picior şi se prăbuşeşte peste un perete. Un alt bărbat, unul mai în vârstă, trece în fugă pe holul din faţa uşii. Aruncă o privire la ce se întâmplă înăuntru, cu o expresie îngrijorată.

Baitsakhan se izbeşte de cealaltă gardă harappică. Donghul e mai scund decât el cu un picior şi jumătate şi cu 60 sau 70 de livre mai uşor, dar e mai rapid şi mai flexibil.

Şi are mâna lui specială.

Apucă ţeava harappicului şi strânge. Bărbatul apasă pe trăgaci, dar arma dă rateu şi îi loveşte mâinile. Dă drumul la puşcă şi se repede spre Baitsakhan, care aruncă arma pe podea. Maccabee se strecoară spre uşa deschisă, încercând să-l ia la ţintă pe harappic. Dar e prea dificil. Baitsakhan sare ca o minge, aşezându-se mereu în calea armei.

Donghul îl înhaţă pe soldat cu mâna stângă şi strânge. Bărbatul ţipă şi cade în genunchi. În cameră se aud câteva trosnete. Sarah le cunoaşte foarte bine – sunt sunete estompate de oase strivite. Bărbatul ţipă şi mai tare. Cahokiana îl vede pe Baitsakhan din profil – zâmbeşte. Mâna lui metalică o să secţioneze braţul harappicului.

În clipa următoare, se aude pistolul lui Maccabee, care pune punct chinului prin care trece soldatul, zburându-i creierii.

Baitsakhan îi aruncă o privire ameninţătoare nabateanului:

— Era al meu!

— Las-o baltă. Ne aşteaptă Cheia Cerului! spune Maccabee, făcând semn cu mâna spre hol.

Braţul lui Sarah e copleşit de durere. E complet conştientă şi a urmărit această luptă scurtă, dar brutală stând pe burtă, într-o baltă din sângele ei.

Se străduieşte să-şi ia o privire pierdută şi nu îndrăzneşte să facă o mişcare.

Baitsakhan face o jumătate de pas spre ea. Vede sângele şi trage o concluzie. Nabateanul îl apucă de umăr pe donghu şi îl smuceşte:

— Sunt terminaţi. Prioritatea e Cheia Cerului. E chiar aici, Baits! Hai s-o luăm!

După care Maccabee se întoarce spre uşă. O rafală de pe hol îi zboară pe deasupra capului, dar nabateanul îşi atinge ţinta – Sarah îşi dă seama de asta, pentru că nu mai trage nimeni spre el. Aude paşii lui Maccabee ieşind din cameră.

Baitsakhan rămâne pe loc. Cahokiana îi aude respiraţia şi simte pe păr mângâierea degetului său de metal. Şi-a oprit respiraţia, reducându-şi la minimum bătăile inimii. Ştie foarte bine să facă pe moarta.

Baitsakhan îi cade în plasă. Se răsuceşte pe călcâie şi porneşte după Maccabee. Nu-l poate lăsa pe nabatean să ajungă primul la Cheia Cerului.

După ce va pune mâna pe ambele chei şi îşi va omorî partenerul, Baitsakhan se va întoarce după cahokiană.

Să-i ia scalpul.

Shari Chopra, Micuţa Alice Chopra, Jamal Chopra

ADÂNCURI, सूरय को अन्तमि रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Shari strigă: „Jamal!”, iar el îi deschide uşa. Harappica intră şi se aruncă în braţele soţului ei. Paru închide uşa în urma ei şi o încuie, rămânând afară, iar Micuţa Alice strigă: „Mami!” Shari îi dă pistolul lui Jamal, cade în genunchi şi îşi îmbrăţişează fiica. Harappica îşi adânceşte nasul în părul fetiţei, care încă miroase a scorţişoară şi a lapte cald.

— Sunt speriată, mami.

— Sunt aici, *meri jaan.*

De afară se aud împuşcături. Shari îi astupă urechile cu palmele.

— Sunt oamenii noştri, care ne apără. O să fie bine.

Shari minte, aşa cum ar face orice părinte. Habar n-are dacă o să fie bine. Ba chiar se îndoieşte.

Jamal le cuprinde pe amândouă cu braţele. Fetele lui. Viaţa lui.

— Suntem aici, draga mea, spune el. Suntem aici.

Toţi trei izbucnesc în plâns. Pentru că sunt speriaţi, dar şi pentru că sunt împreună.

În clipa asta, sunt plini de iubire, şi sunt fericiţi.

— N-or să-ţi facă rău, *meri jaan,* promite Shari. N-am să-i las.

— Nici eu, adaugă Jamal.

Şi îşi strânge în braţe cele două iubiri, strângând în acelaşi timp şi mânerul pistolului. Îi aruncă o privire tristă lui Shari, care se întreabă: *Oare o va face? Va face ce nu pot eu să fac?*

Jamal închide ochii şi le sărută pe amândouă pe creştet. Braţele lui sunt musculoase şi puternice. Respiră precipitat.

Shari o strânge mai tare în braţe pe fiica lor, se gândeşte la copilul din autobuzul din China, cel pe care ea şi Alice cea Mare au contribuit la a-l aduce pe lume, în această lume blestemată.

Sunt o fiinţă umană.

O strânge şi mai tare.

Sunt o fiinţă umană plină de compasiune şi renunţ la Jocul Final.

Renunţ.

Le spun nu zeilor.

Pentru că nu există zei.

Apoi se aud din nou împuşcături şi trei gloanţe nimeresc uşa – *bam, bam, bam.* Shari ştie ce înseamnă asta. Paru. Tatăl ei. A murit.

Micuţa Alice tremură şi Shari plânge în tăcere.

Toată seminţia harappică.

Distrusă.

Jamal se îndreaptă de spate:

— Trebuie să ai grijă de ea, Shari. Ascundeţi-vă acolo.

Shari încuviinţează din cap, copleşită de groază. O conduce pe Micuţa Alice în spatele unui perete săpat în piatră. Trage o ladă goală în faţa lor, iar Micuţa Alice se ghemuieşte între picioarele ei. Printre scândurile lăzii se vede uşa.

— Nu plânge, spune Shari. Stai cuminte.

Shari o strânge în braţe pe Micuţa Alice.

— Să tragi la cap, iubitul meu, spune Shari.

— Aşa am să fac.

— Să fii nemilos.

— Am să fiu.

— Pentru că şi ei or să fie nemiloşi.

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Griffin Marrs

सूरय को अन्तमि रेज *,VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Aisling şi echipa ei şi-au croit drum fără incidente prin carnajul făcut de Micuţa Bertha la intrarea în fortăreaţă, având grijă pe unde calcă, încercând să nu se gândească la ce au făcut. *Atâţia morţi,* şi-a spus Aisling în sinea ei, *atâţia morţi. Şi nici urmă de Shari Chopra. Nu e aici. E în altă parte.*

Cu fiica ei.

Cu Cheia Cerului.

Jucătoarea celtă îi conduce prin fortăreaţa de piatră devenită brusc pustie. Peste tot sunt semne că lumea a plecat în grabă. Ceşti cu ceai aburind. O draperie din mărgele legănându-se uşor. Un scaun cald încă. O staţie care pârâie în centrul de comandă de la al doilea nivel subteran. În aceeaşi încăpere, o păpuşă de cârpă aruncată pe podea.

Dar niciun suflet.

Sau au fost omorâţi, sau se ascund.

Nu se mai văd puncte pe monoclurile lor. Pereţii fortăreţei sunt prea groşi. Dar încă mai sunt indicii. Din centrul de comandă Aisling iese în hol şi găseşte o urmă de pantof târşâit pe podea, mai încolo un fir dintr-o ţesătură colorată şi, coborând nişte trepte, un glonţ de nouă milimetri – nu un cartuş, doar un glonţ. Continuă să coboare cu toţii. Aisling găseşte o pană plutind în aer la al cincilea nivel subteran. O prinde între degete. O miroase. O cercetează.

Un păun îi face pe toţi să tresară, traversând holul dintr-o cameră în alta.

— Uau, l-aţi văzut şi voi, nu-i aşa? întreabă Marrs.

Cu toţii încuviinţează din cap.

— Bine, spune el.

— Trebuie să mergem până la nivelul cel mai de jos, zice Aisling, ignorând pasărea. Acolo o ţin ascunsă.

— Eşti sigură? întreabă Jordan.
— Nu chiar, dar eu acolo aş duce o fetiţă dacă aş fi îngrozi…
Dar e întreruptă de nişte împuşcături.
Aisling îşi ridică puşca de vânătoare şi o ia din loc cu pas iute, iar ceilalţi o urmează fără să mai spună nimic.
Şi coboară.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Imediat ce Maccabee şi Baitsakhan ies din încăpere, Sarah clipeşte, se ridică în capul oaselor şi se sprijină de perete. Ştie că aceştia au făcut o greşeală îngrozitoare şi, speră ea, mortală. Ar fi trebuit să piardă 10 sau 20 de secunde ca să le tragă câte un glonţ în cap ei şi lui Jago, dar n-au făcut-o.

Micul sadic, Baitsakhan, i s-a părut suficient de nebun cât să comită o asemenea eroare – ca şi când ar fi vrut să savureze momentul în care îi va omorî.

Dar Maccabee? Sarah nu-şi dă seama de ce i-a cruţat. I s-a părut mai preocupat să meargă mai departe, să-l ia pe Baitsakhan cu el.

În fine… Mersi de cadou, băieţi!

Îşi scoate cuţitul din teacă, îşi face o gaură în cămaşă în dreptul umărului şi rupe mâneca. Folosindu-se de mâna teafără şi de dinţi, o înfăşoară în jurul braţului, chiar sub cot, şi o leagă strâns, ca un fel de garou care să încetinească pierderea de sânge. Atât poate face deocamdată.

Sarah se târăşte spre Jago, având grijă să nu se sprijine în braţul rănit. În timp ce străbate douăsprezece picioare până la el, simte un iz puternic de amoniac. Miros de săruri. Trebuie să fi fost scăpate de unul dintre ceilalţi doi Jucători.

Înhaţă pachetul şi se târăşte mai departe. Jago e întins pe o parte, legănându-se uşor. Sarah îi vede strălucind dinţii cu diamante.

Ajunge la el. Duce sărurile la nas şi inspiră, iar vaporii se ridică şi i se răsucesc în sinusuri, ajungându-i la tâmple şi la creier, care i se aprinde ca şi când ar fi străbătut de curent electric. E dintr-odată foarte conştientă, iar braţul îi este cuprins de o durere intensă, pielea şi muşchii pulsându-i în dreptul garoului.

Îl zgâlţâie pe Jago.

— *¿Que?*[100] bâiguie el.

— Trezeşte-te odată! şopteşte ea. Trebuie să luptăm!

Olmecul mai îngaimă ceva neinteligibil, după care Sarah îi bagă sărurile sub nări. Jago se ridică brusc în capul oaselor, cu spatele drept ca o scândură, şi se loveşte peste faţă. Sarah îi pune mâna teafără peste gură înainte să poată ţipa. Olmecul aruncă sărurile pe podea. Are ochi mari şi lucioşi.

— Ssst! spune Sarah. Sunt şi alţi Jucători aici. Donghul şi nabateanul. Poţi să te mişti?

Braţul o doare foarte tare. Are nevoie ca Jago să fie teafăr, să se poată mişca.

Jago ia mâna de la gură:

— *Sí.* Mă simt bine.

Şi chiar se simte bine. Îşi scoate pistolul şi îl armează fără să facă mult zgomot.

— Sângerezi, şopteşte el.

— Nu-i nimic.

Jago se ridică în picioare. Îi întinde o mână lui Sarah şi o ridică şi pe ea. Dar cahokiana nu e la fel de stabilă pe picioare ca el.

— Eşti sigură? întreabă el, dându-şi seama că stă într-o baltă de sânge. Ai pierdut mult sânge, spune el, cu inima strânsă.

Sarah clatină din cap şi face semn cu bărbia spre Renzo:

— Îmi pare rău, Feo. Nu e numai al meu.

Şi Jago îl vede pe Renzo întins pe podea, cu ochii deschişi şi goi, cu gura întunecată.

— Mi-a salvat viaţa, spune Sarah.

Olmecul îşi muşcă buza de jos. Nările îi zvâcnesc. Muşchii gâtului i se încordează spasmodic. O venă i se umflă la tâmplă, iar cicatricea i se închide la culoare.

— Cine? întreabă el.

— Puştiul. Donghul.

Jago se întoarce spre Sarah. Pe chipul lui se citesc furia şi durerea.

— Încotro?

Sarah face semn cu mâna spre hol chiar în clipa când se aud două împuşcături şi vocea unei femei strigând „NU!” şi ţipând, dar după o clipă toate astea sunt înăbuşite de bufnitura unei uşi închise.

---

[100] În spaniolă, în original: „Ce-i?” (n.tr.).

Cheia Cerului, îşi spune Sarah. *Atât de aproape. Poţi să pui capăt jocului. Acum. Aici.*

— Trebuie să distrugem Cheia Cerului, spune ea calm.

— *Sí,* răspunde Jago, dar se uită în continuare la cadavrul lui Renzo, iar Sarah ştie că nu se gândeşte decât la răzbunare.

Îl vede păşind spre Renzo şi aplecându-se să-i închidă ochii. Sarah ia un pistol de jos şi îl bagă în betelie. Scoate un baston de luptă curbat, cu o bilă grea la un capăt.

— Prinde-l, spune ea, aruncând băţul spre Jago.

Olmecul îl prinde şi îl răsuceşte în faţa lui, să se obişnuiască. Cahokiana păşeşte ferm înainte.

— Să mergem să salvăm lumea, îi spune ea, încercând să-l convingă şi pe el, dar şi pe ea însăşi.

Micuţa Alice Chopra

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Micuţa Alice se uită.

Dinspre uşă se aude un pocnet, ca şi când încuietoarea ar fi fost spartă de afară.

Uşa se crapă. E o uşă grea.

Lumina se revarsă dinspre coridor. Nu era atât de luminat înainte, când tatăl ei l-a străbătut ca să ajungă în acest depozit. Nu era atât de luminat.

Dar prin crăpătură nu se vede nimeni.

Tatăl ei îşi mişcă pistolul în stânga şi în dreapta, căutând o ţintă, o bucăţică de carne.

Uşa se crapă încă un pic. Şi mai multă lumină. Micuţa Alice trebuie să mijească ochii.

Dar tot nu vede pe nimeni.

O umbră. Ţeava unei puşti. Trei focuri.

Doar unul tras de tatăl ei înspre holul cu lumină orbitoare. Însă nu şi-a atins ţinta. Tatăl ei se prăbuşeşte, iar uşa se deschide, şi e tot ce vede şi aude Micuţa Alice.

Acum, că lumina e aici, cu ea, aproape de ea, nu mai simte nimic altceva. E ca un soare. Teribilă şi puternică, având o gravitaţie intensă care o trage spre ea.

Nu vede mâinile frenetice ale mamei ei, nici nu-o aude cum strigă după Jamal, care cade la podea, mort, fără să fi avut nicio şansă. Nu se aude nici măcar pe ea însăşi rostind iar şi iar, cu glas monoton: „Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului”. Nu-l vede pe Maccabee, tânărul înalt şi cu faţa mutilată din coşmarurile ei, venind să stea de vorbă cu Shari înainte s-o smulgă pe Micuţa Alice de lângă mama ei. N-o vede pe mama ei încercând să-l respingă pe Maccabee. Nu-l vede pe Baitsakhan lângă Shari, cu o mină satisfăcută. Nu-l aude

spunând: „Asta e pentru Bat şi Bold.”

Nu poate.

Tot ce simte acum e lumina.

Lumina care e ataşată de piciorul lui Baitsakhan.

Pentru ea nu există nimic altceva.

Doar ea şi lumina.

— Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului.

Lumina şi nimic altceva.

Lumina orbitoare pe care numai Cheia Cerului o poate vedea.

Shari Chopra

ADÂNCURI, सूर्‌य को अन्तिम रेज, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA



Uşa se deschide şi, într-o clipă, nabateanul şi micul monstru intră în cameră şi Jamal moare.

Pur şi simplu.

Fără gesturi eroice.

Fără nimic ostentativ.

Fără nicio răsturnare de situaţie.

Iubitul ei a murit.

Shari strigă „NU!” şi ţipă, strângând-o şi mai tare pe fiica ei, dar Micuţa Alice e ca un zombi, şocată poate de cele întâmplate. Din cine ştie ce motiv, spune „Cheia Pământului” iar şi iar cu glas scăzut, fără disperare, fără frică, fără furie, pur şi simplu monoton.

Nabateanul apare în faţa lor. Are o expresie intensă şi se uită la Micuţa Alice cu ardoare.

— N-ai s-o omori, îi spune Shari, gândindu-se că poate în această ultimă clipă va avea puterea să apuce capul fiicei sale şi să-i rupă gâtul.

Maccabee se apleacă spre ea:

— S-o omor? De ce naiba aş vrea să fac asta?

O smulge pe fetiţa în transă din braţele mamei sale, iar Shari ţipă şi loveşte ingenios cu mâinile şi picioarele, dar Maccabee îi respinge toate atacurile şi, cu un picior aplicat rapid în piept, o culcă la pământ. Şi gata.

Maccabee îşi bagă pistolul în betelie şi o îndepărtează pe Micuţa Alice de mama ei, apoi o ridică cu grijă în braţe şi îi şopteşte ceva la ureche. O duce în celălalt capăt al camerei, departe de Shari şi de cadavrul lui Jamal, iar Shari nu e sigură – pentru că tremură din toate încheieturile, iar ochii i s-au umplut de lacrimi şi inima i se frânge, ba nu i s-a frânt, i s-a făcut ţăndări – nu e sigură, dar pare că Maccabee Adlai regretă că

trebuie să se întâmple aşa. Pare că regretă.

Shari sare în genunchi să se ducă după fiica ei, dar înainte să poată face o mişcare, micul monstru îi blochează calea. Îi pune o mână pe frunte şi o împinge la loc.

Shari ridică privirea spre monstru şi îşi pierde orice speranţă.

A dat greş.

Seminţia ei, familia ei, strămoşii ei.

Alice Ulapala, propria ei fetiţă, soţul ei, ea însăşi.

A dat greş.

Baitsakhan se aşază în genunchi. Privirile li se întâlnesc. Donghul întinde mâna stângă. O aşază pe umărul ei, aproape ca şi când ar consola-o. E o mână puternică. Duce mâna la gâtul ei. Şi începe să strângă.

— Asta e pentru Bat şi Bold.

A dat greş. Se întoarce în interiorul ei. Caută iubire. Încearcă să proiecteze compasiune şi empatie în toată încăperea, către fiica ei, dincolo de încăpere şi de fortăreaţă, peste munţi şi către cer. Nu îi este teamă pentru ea însăşi.

Moartea e uşoară.

Dar îi e teamă pentru scumpa ei fiică.

Îi e foarte teamă.

Baitsakhan

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Inima i se umple de fericire când vede frica din această Jucătoare distrusă. Se întreabă unde e calmul ei supranatural acum. Baitsakhan nu are înţelepciunea sufletească pentru a înţelege că, în China, izvorul calmului ei era Micuţa Alice, iar acum, că Micuţa Alice a fost luată de lângă ea, izvorul a secat.

Acum, Micuţa Alice e izvor pentru altceva.

Pentru frică.

Şi lui Baitsakhan îi place. Nu-i pasă de unde vine, ci doar că e aici.

Strânge un pic mai tare.

Shari se îneacă.

Un pic mai tare.

Piciorul ei dă să-l lovească, iar Baitsakhan se aşază pe el.

Un pic mai tare.

Zâmbeşte.

— O să-ţi sfâşii beregata.

Maccabee Adlai

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तमि रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Maccabee Adlai o pune pe Micuţa Alice pe podea.

— Nu te uita, scumpo, spune el.

— Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului, îngână ea în continuare.

Are ochii ficşi, iar gura i se mişcă de parcă ar fi un robot.

Nabateanul flutură o mână în faţa ochilor ei.

Nimic.

— Oricum nu vezi, spune el.

Se ridică şi îşi scoate pistolul de la betelie. Baitsakhan stă cu spatele la el. Ochii lui Shari sunt plini de lacrimi. Faţa a început să i se învineţească. Mâinile ei sunt încleştate pe încheietura lui Baitsakhan. Donghul nu se grăbeşte deloc. Savurează momentul.

Nabateanul îndreaptă pistolul spre Shari şi spune:

— Îmi pare rău.

Fără să se întoarcă, Baitsakhan întreabă:

— Pentru ce? E nemaipomenit.

Lui Maccabee i se face scârbă.

Coboară pistolul, pune imediat mâna pe dispozitivul pe care i l-a făcut Ekaterina şi apasă de trei ori. *Clic, clic, clic.*

Şi mâna îi dă drumul lui Shari. Harappica trage aer în piept, sângele revenindu-i în obraji aproape imediat. Donghul se dă în spate şi se uită la proteza lui bionică.

— Ce… pufneşte Baitsakhan, dar înainte să termine ce are de spus, mâna i se repede spre propriul gât şi i se strânge în jurul lui.

Cealaltă mână, cea cu care s-a născut, înhaţă încheietura stângă şi încearcă să smulgă proteza de la gât. Trage şi trage, dar fără niciun rezultat. Cade pe o parte, îndepărtându-se de Shari. Harappica se uită la Baitsakhan cu o mină uluită, în timp

ce el îşi sprijină cotul de podea, încercând să se folosească de el ca de o pârghie cu care să-şi îndepărteze mâna robotizată de la gât.

Dar e imposibil.

Sângele i se prelinge printre degetele mecanice. Faţa i se face stacojie, ochii i se bulbucă, limba îi iese printre buze, nările i se umflă, iar mâna strânge, strânge, strânge, şi se aude un zgomot de ţesut zdrobit în clipa când mâna se încleştează în pumn, strivind gâtul lui Baitsakhan. Sângele ţâşneşte şi donghul se prăbuşeşte pe podea. Tremură şi se zbate câteva secunde, iar Shari continuă să se uite la el încremenită, îngrozită şi – abia îi vine să creadă – profund satisfăcută.

Teroarea numită Baitsakhan a murit.

Maccabee aruncă dispozitivul pe podea.

Uitându-se în continuare la donghu, Shari întreabă:

— Cum?

— Contează?

Shari clatină din cap:

— Nu, nu contează.

Şi îşi întoarce privirea spre Maccabee.

— Mulţumesc, reuşeşte ea să spună.

— Nu-mi mulţumi, răspunde nabateanul, ridicând pistolul spre ea.

Degetul lui stă deasupra trăgaciului. Maccabee şovăie, se uită la Micuţa Alice, să vadă dacă încă e în transă. Este. Nabateanul oftează.

— Cum am zis, îmi pare rău.

— Nu trebuie să-ţi pară rău, şopteşte Shari cu glas răguşit, cu gâtul îndurerat. Jocul e o porcărie.

Maccabee clatină din cap. N-o să creadă niciodată asta. Niciodată.

— N-o să te doară. N-o să fie cum voia el.

Shari se uită la Micuţa Alice. Fiica ei e o carcasă goală acum. Dar poate într-o bună zi o să-şi revină.

— Ai grijă de ea.

— O să am. Până la sfârşit, promit.

Maccabee apasă încă un pic pe trăgaci. Shari închide ochii şi nu-l vede mutându-şi privirea de la mamă la fiică şi înapoi la mamă. Nabateanul se uită la cadavrul donghului. Se gândeşte la Jucătoarea koori, la Ekaterina.

Căcat! îşi spune Maccabee în sinea lui.

Vrea să câştige – *va câştiga* –, dar harappica are dreptate, jocul e o porcărie.

Se uită din nou de la mamă la fiică şi înapoi la mamă.

Apoi ridică ţeava pistolului în sus şi face un pas silenţios în faţă. Shari încă aşteaptă, cu ochii închişi, cu faţa senină, cu obrajii brăzdaţi de lacrimi. Încă aşteaptă.

Iar el o loveşte în cap cu mânerul pistolului şi, cu un trosnet de os zdrobit, harappica se prăbuşeşte. Nabateanul se întoarce spre Micuţa Alice şi îi întinde mâna:

— Haide, scumpo. Trebuie să plecăm.

Sarah Alopay, Jago Tlaloc, Maccabee Adlai

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Sarah împinge uşa de perete, iar Jago dă buzna în cameră. Maccabee se aruncă într-o parte şi trage. Un glonţ trece milimetric pe lângă cicatricea de pe obrazul lui Jago. Olmecul trage şi el, glonţul său zgâriind umărul nabateanului.

Jago o ia la fugă. Maccabee îl urmăreşte cu pistolul. Trage din nou.

De data asta îl nimereşte în piept.

Vesta antiglonţ a olmecului absoarbe şocul.

Olmecul îşi ţine respiraţia, fără să ia în seamă durerea îngrozitoare, şi ridică picioarele, alergând pe perete. Trece peste cadavrul lui Jamal, trăgând până când îşi goleşte încărcătorul. Maccabee trage şi el, gloanţele lui muşcând din piatră în spatele călcâielor lui Jago.

Toate gloanţele îşi ratează ţinta.

Jago coboară pe podea şi se ascunde în spatele peretelui unde zac Shari şi Baitsakhan. Amândoi par morţi. Donghul sigur e mort.

Maccabee înaintează. A fost mai econom cu muniţia, aşa că mai are două gloanţe.

Dar înainte să poată trage, Sarah apare în cadrul uşii. Are pistolul îndreptat spre Maccabee şi e gata să apese pe trăgaci, dar o vede pe fetiţă târându-se pe podea spre mamă. Sarah întoarce imediat pistolul spre fetiţă.

Termină ce ai început! îşi strigă în sinea ei, şi apasă uşor pe trăgaci, uitându-se la această fetiţă nevinovată de doi ani, o victimă a Jocului Final – poate chiar *victima* Jocului Final. Dar, în timp ce o ia la ţintă, Sarah nu observă că Maccabee îşi mută pistolul dinspre Jago înspre ea.

Olmecul sare din spatele zidului şi îl loveşte pe Maccabee peste braţ cu bastonul de luptă. Pistolul cade pe podea. Jago îşi

răsuceşte încheietura şi ridică din nou bastonul.

Maccabee face un pas în spate şi prinde bastonul în aer. Nabateanul şi olmecul sunt acum faţă în faţă.

Jago zâmbeşte, dezvăluindu-şi diamantele.

— Să vedem: care pe care?

Între timp, Sarah încă n-a apăsat pe trăgaci.

Termină ce ai început! Termină ce ai început!

Salvează omenirea, Sarah Alopay!

SALVEAZ-O!

<u>Micuţa Alice Chopra</u>

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तमि रेज, *VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Acolo.

Lumina.

Mergi spre lumină.

Nu există decât lumina. Lumina orbitoare.

— Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului Cheia Pământului.

Aisling Kopp, Pop Kopp, Greg Jordan, Griffin Marrs

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Aisling ajunge la capătul scărilor şi ridică un pumn. Nimeni nu spune nimic. Celta aruncă o privire după colţ. Vede un hol cu o uşă pe dreapta, care dă spre o cameră unde zac trei bărbaţi morţi. La capătul holului e o uşă deschisă, lângă care zace un alt cadavru. Cadrul uşii e blocat de spatele lui Sarah Alopay, cahokiana, care ţine în mâna dreaptă un pistol, iar pe stânga o are îndoită în faţă, ca şi când ar fi rănită. Aisling aude gălăgie de dincolo de Alopay, dar nu-şi dă seama ce se întâmplă.

Apoi Aisling zăreşte ceva. Printre picioarele lui Aisling, în capătul îndepărtat al încăperii, o fetiţă se târăşte pe podea dinspre stânga spre dreapta.

Cheia Cerului.

Alice Chopra. Un copilaş.

Nu-i de mirare că Sarah ezită.

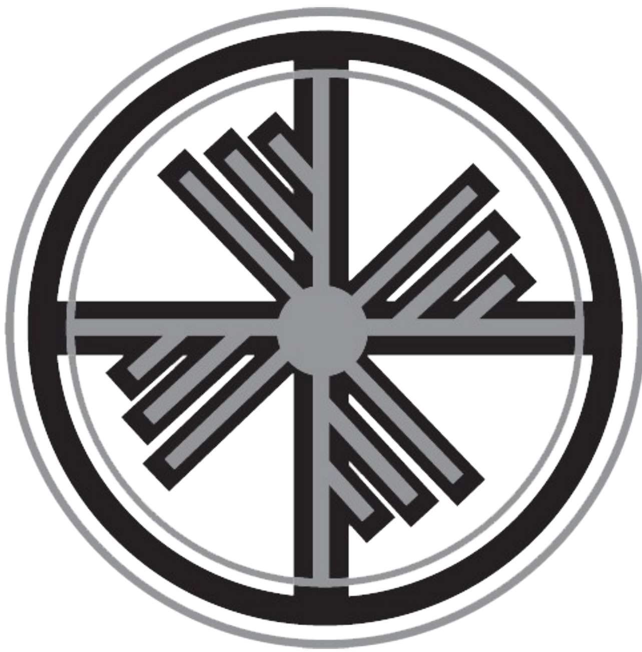
Aisling se uită la echipa ei. *Nu scoateţi un sunet,* le ordonă ea, mişcând doar buzele.

Şi rămân cu toţii nemişcaţi.

Îşi pregăteşte puşca cu lunetă, ocoleşte colţul şi ţinteşte fetiţa.

Luneta îi arată că Alice Chopra e înspre sud. Aisling trage aer în piept, dar cahokiana păşeşte în calea ei.

Dă-te la o parte, îşi spune Aisling. *Ca să pot încheia povestea asta.*

 [101]

[101] http://eg2.co/218

Jago Tlaloc, Maccabee Adlai, Sarah Alopay, Aisling Kopp, Micuţa Alice

ADÂNCURI, सूर्‌य को अन्‌तमि रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Jago îşi azvârle podul palmei spre obrazul lui Maccabee. Însă ratează milimetric, întrucât nabateanul se lasă pe spate, se întoarce şi trage de baston în aşa fel încât mânerul lui îl loveşte pe olmec în abdomen. Jago îşi încordează muşchii şi încasează lovitura în burtă. Dar înainte ca olmecul să poată înhăţa bastonul şi să i-l smulgă din mâini, Maccabee îl aruncă pe podea, până lângă peretele îndepărtat. Jago face un pas în spate. Maccabee duce şi el un picior în spate şi, în acelaşi timp, deschide pe furiş cu degetul mare capacul de la inelul cu otravă de pe mâna stângă.

Acum să vedem care pe care, îşi spune nabateanul în sinea lui.

Azvârle spre olmec pumnul drept, ca să-i distragă atenţia lui Jago de la adevăratul pericol – inelul. Jago face doi paşi în spate, parând loviturile cu mâinile. Încasează trei lovituri laterale în bărbie şi îşi dă seama că are de-a face cu un stângaci. Se lasă în jos ca să se ferească de o lovitură zdravănă cu stânga, iar când se ridică, inversează picioarele, punând dreptul în faţă.

Stângaci, dreptaci, nu contează – a luptat cu toate tipurile.

Maccabee ridică mâna stângă, pregătind o nouă lovitură.

Olmecul evită două jaburi de dreapta, plecând capul, şi iarăşi vede apropiindu-se stânga nabateanului. Jago face un pas în faţă şi îşi lasă capul spre stânga, plecând în acelaşi timp umărul drept, urmărind cu privirea pumnul lui Maccabee, care îi trece milimetric pe lângă gât. Şi în clipa aceea vede inelul. *Ai grijă la mâna asta,* îşi spune Jago, aplicând cinci lovituri rapide în coastele nabateanului. Apoi face un pas în spate şi spune:

— Boxul e pentru fătălăi.

Maccabee îşi schimbă poziţia, îşi îndreaptă umerii, duce

mâinile în faţă şi spune:

— Bine.

Nabateanul cel uriaş atacă. Jago se lasă la pământ, îşi sprijină palmele pe podea şi se apleacă într-o parte, picioarele lui rotindu-se în toate direcţiile, într-o demonstraţie ostentativă, dar letală de capoeira. Îi aplică patru lovituri lui Maccabee – una în tâmplă, una în ceafă, una în coaste şi una inutilă în braţ. Tocmai când se pregăteşte să-l cuprindă între coapse, ca să-l dărâme de pe picioare, un pumn masiv îl izbeşte pe Jago în spate, culcându-l la podea.

Maccabee se apleacă deasupra lui şi îl loveşte cu pumnii, dar Jago se răsuceşte, îşi smuceşte coapsele şi sare în picioare.

Nabateanul se repede cu inelul spre pieptul olmecului, dar Jago face un pas în lateral şi îi înhaţă degetul mic pe care are inelul. Cu o mişcare precisă, olmecul îi rupe degetul lui Maccabee, lipindu-i-l de dosul palmei.

Cu cealaltă mână, Nabateanul îl apucă de umăr pe olmec şi îl trage spre el.

— Eşti al dracului de urât, spune Maccabee şi, deşi ştie că probabil o să-şi rupă din nou nasul, dă capul pe spate şi încearcă să-l izbească pe Jago cu fruntea.

Numai că Jago e prea viclean. Se lasă moale, scapă din strânsoarea lui Maccabee şi alunecă pe podea. Maccabee cade în faţă, purtat de inerţia loviturii, iar Jago i se strecoară printre picioare şi, cu ambii pumni încleştaţi, îl izbeşte fix între picioare.

Maccabee scoate un urlet înfiorător şi se îndoaie de mijloc. Jago se ridică brusc, îşi ocoleşte adversarul şi îl apucă de bărbie.

— *Adios.*

Jago aplică un upercut puternic în mandibula nabateanului, care cade pe spate, cu şira arcuită, şi se prăbuşeşte peste Baitsakhan şi Shari, complet inconştient.

Jago gâfâie, scăldat în sudoare şi cu pumnii încleştaţi pe lângă corp. Se uită în jur, înhaţă un cuţit de pe podea şi se apleacă deasupra lui Maccabee, să termine cu el.

— OPREŞTE-TE! strigă Sarah, stând tot în cadrul uşii, tot în calea puştii lui Aisling.

Jago întoarce capul spre Sarah:

— Ce?

— Nu tu. Ea.

Şi fetiţa se opreşte, chiar în faţa grămezii de Jucători.

Harappica, donghul şi nabateanul. Îşi întoarce feţişoara spre Sarah, buzele repetând încontinuu aceleaşi mişcări. Ochii ei n-o văd pe Sarah, nu văd nimic. Sunt dilataţi şi goi.

— Cheia Pământului, îi spune Sarah fetiţei, cu arma încă îndreptată spre ea. Ştiu. N-ar fi trebuit s-o iau. N-ar fi trebuit să pornesc toate astea.

Jago îşi ia privirea de la Sarah şi se uită la fetiţa căzută în transă. Strânge cuţitul cu putere.

— Sarah… spune el, temându-se că iarăşi s-a pierdut cu firea.

Dar Sarah nu-l ia în seamă.

— Cheia Pământului, repetă Micuţa Alice, pierzându-şi interesul pentru Sarah, simţind chemarea luminii pe care numai ea o poate vedea.

Sarah înclină capul într-o parte:

— Ce s-a întâmplat cu tine?

— Cheia Pământului, repetă Micuţa Alice. Cheia Pământului.

— Fă-o, îi spune Jago lui Sarah.

— Eu…

— Termină odată.

Haide, o îndeamnă Aisling în gând. *Eşti dintre cei buni, ce naiba. Fă-o.*

Trebuie s-o fac, îşi spune Sarah. *Trebuie. O să salvez miliarde de oameni. Trebuie.*

Prin minte i se perindă rapid tot felul de amintiri: Tate, absolvirea, tatăl ei ducând-o la medic, un sărut cu Christopher – toate sunt amintiri simple din viaţa ei normală, pe care o trăia înainte, dar acum par un vis. Amintiri. Ca şi când ar urma să-şi ia propria viaţă, nu pe cea a unei fiinţe nevinovate care nu a cerut să fie amestecată în Jocul Final.

Trebuie.

Îşi aminteşte de chipul lui Christopher dinainte să moară şi înţelege: Christopher a vrut să moară pentru că nu putea trăi într-o lume în care Sarah Alopay era o ucigaşă psihopată. Pur şi simplu nu putea.

Şi îşi dă seama că asta nu i-a dat pace de când şi-a împuşcat cel mai bun prieten.

Că nici ea nu poate trăi într-o asemenea lume.

Dacă urmează să salveze umanitatea, atunci trebuie ca mai întâi să-şi salveze propria ei umanitate.

Coboară pistolul.

Şi mintea i se linişteşte imediat. Simte că-şi recapătă echilibrul sufletesc.

— Sarah! protestează Jago.

— La dracu'! şopteşte Aisling, apăsându-şi obrazul pe metalul rece al puştii.

Dă-te la o parte sau vă găuresc pe amândouă, îşi spune celta.

— Nu pot… Nu pot s-o fac încă o dată.

— Cheia Pământului…

— Dar trebuie.

— Christopher a văzut. A înţeles.

— Cheia Pământului…

Dă-te la o parte! repetă Aisling în sinea ei.

— Şi acum te mai gândeşti la mortul ăla?

— Mi-aş dori să nu fi murit.

— Cheia Pământului…

— Miliarde, Sarah. Miliarde de oameni! Trebuie s-o facem!

Pistolul tremură în mâna lui Sarah, care se uită în ochii lui Jago:

— Suntem ucigaşi, Jago. Cu toţii. Asta ne-au învăţat Creatorii cu mii de ani în urmă. Cum să construim maşinării, cum să urâm şi cum să ne fie frică. Iar când pui toate astea la un loc, obţii violenţă şi moarte.

Îndreaptă pistolul spre Maccabee şi Baitsakhan:

— Am să omor oameni ca ei, oameni ca mine şi ca tine, dar nu pot omorî oameni ca ea. N-am s-o fac încă o dată. Pur şi simplu n-am s-o fac.

— Atunci o fac eu, spune Jago, luându-i pistolul din mână.

Se uită la Micuţa Alice. Ridică arma. O îndreaptă spre ea.

Aisling le urmăreşte schimbul de replici. *Fă-o! Fă-o!* Nu vrea să fie ea cea care o împuşcă.

— Cheia Pământului, spune Micuţa Alice.

Olmecul se uită la ea. Atât de gingaşă, atât de neobişnuită.

Jago coboară pistolul. Şi Sarah se simte uşurată. Atât de uşurată.

— Nu… nu pot.

— Exact, spune Sarah, cu un zâmbet trist pe buze. Pentru că eşti puternic, Jago. Eşti un om bun şi oamenii buni nu împuşcă în cap copii de doi ani. Dacă ăsta e butonul cu care se opreşte Jocul Final, atunci… e butonul lor. Al Creatorilor. Şi e o porcărie. O să găsim o altă cale.

Jago se întreabă dacă sunt urmăriţi de Creatori. Dacă kepler 22b le poate auzi vorbele. Dacă acesta e începutul unei noi rebeliuni.

— Nu suntem ca ei, insistă Sarah, cu glas ferm şi înflăcărat.

Se referă la kepleri, la ceilalţi Jucători, la toţi strămoşii lor brutali, schimonosiţi şi perfizi. Se referă la toată lumea. Se sprijină pe Jago, lipindu-şi pieptul de al lui, sprijinindu-şi bărbia de umărul lui.

— Eşti o fiinţă umană, îi şopteşte ea, cu ochii plini de lacrimi, cu mintea binecuvântat de calmă. Nu suntem zei. Nu suntem extratereştri. Suntem fiinţe umane.

— Cheia Pământului…

Căcat! îşi spune Aisling în sinea ei, când Sarah păşeşte în cameră, dându-se la o parte din calea puştii. Jucătoarea celtă are arma îndreptată spre capul fetiţei. O va face. Trebuie s-o facă. Trebuie.

Fetiţa o ia din loc. Aisling o urmăreşte. Apasă uşor pe trăgaci. Fetiţa trece pe lângă mama ei şi se opreşte. Buzele i se mişcă. Aisling apasă încă un pic pe trăgaci. Fetiţa întinde mâna spre piciorul unuia dintre Jucătorii care zac pe podea. Buzele continuă să i se mişte.

Iartă-mă, spune Aisling în gând.

Închide ochii şi trage.

Împuşcătura răsună în încăpere şi, o fracţiune de secundă, este singurul lucru pe care îl ştiu, îl aud, îl văd şi îl înţeleg cu toţii.

Micuţa Alice Chopra

ADÂNCURI, सूर्य को अन्तिम रेज*, VALEA VIEŢII ETERNE, SIKKIM, INDIA*



Micuţa Alice îşi strecoară mâna peste umărul lui Maccabee şi atinge Cheia Pământului, o bilă mică şi tare, ascunsă în buzunarul lui Baitsakhan.

Nu există decât lumină.

Cheia Pământului şi Cheia Cerului laolaltă. Reunite. Inseparabile.

Nu există decât lumină.

Tot mai puternică.

Tot mai puternică.

Nu există decât lumină.

Iar împuşcătura nu există.

Nu există întrucât Cheia Cerului şi Cheia Pământului s-au reunit, şi oricine atinge una dintre ele – viu sau mort – este cu ele. Baitsakhan e cu ele. Şi Maccabee e cu ele – viu, dar inconştient.

Nu există niciun sunet întrucât Cheia Cerului şi Cheia Pământului s-au reunit.

Şi cele două chei nu mai sunt în fortăreaţa harappică numită सूर्य को अन्तिम रेज, săpată în valea Valea Vieţii Eterne din Sikkim.

Nu mai sunt acolo.

Sunt în siguranţă. Sunt reunite. Primele două chei s-au reunit şi sunt la adăpost. Pentru ca un Jucător norocos să le poată lua şi să Joace mai departe, până la sfârşit.

Lumina a dispărut şi totul e învăluit de întuneric şi linişte, iar Micuţa Alice e cuprinsă brusc de spaimă. Nu-şi aminteşte unde e, nici ce s-a întâmplat.

— Mami? spune ea cu glas scăzut. Tati?

Nu se aude decât un mormăit.

— Mami! scânceşte ea.

Un bărbat îşi drege glasul şi spune:

— Sunt aici. O să am grijă de tine. N-o să-ţi facă nimeni rău. Bărbatul aprinde o brichetă şi Micuţa Alice îşi vede coşmarul dinaintea ochilor.

Maccabee întinde mâna:

— Nimeni n-o să-ţi facă rău, Cheie a Cerului.

Străbunii deja plecaseră sub pământ şi în mare; dar cadavrele acestora le destăinuiseră secretele lor în vis primilor oameni, care au făurit un cult ce n-a murit niciodată. Şi acesta era cultul, iar prizonierii spuneau că a existat dintotdeauna, că avea să existe pentru totdeauna, ascuns în ţinuturi îndepărtate şi în locuri întunecate de pe tot întinsul pământului, până când… stelele aveau să fie pregătite şi că acest cult secret întotdeauna avea să aştepte să-l *elibereze* pe el[102, 103].

[102] (Fragmentul face parte din povestirea *Chemarea lui Cthulhu,* de H.P. Lovecraft – n.tr.).
[103] http://eg2.co/219

Hilal ibn Isa al-Salt

AEROPORTUL INTERNAŢIONAL SUVARNABHUMI, BANGKOK, THAILANDA



Hilal stă în faţa benzii pentru bagaje, nerăbdător să găsească un mijloc prin care să-şi dea seama dacă vreunul dintre ceilalţi Jucători a dat curs mesajului său.

Nu trebuie să aştepte mult.

Televizorul din zona de aşteptare alăturată e dat pe un canal de ştiri. Axumitul nu se uită la el, aşa că nu-şi dă seama când emisia se întrerupe şi e înlocuită cu faţa neschimbată a lui kepler 22b.

Dar întoarce capul spre televizor atunci când cineva ţipă şi arată cu degetul.

În loc să-şi croiască drum prin mulţime, să vadă mai bine ecranul, îşi scoate smartphone-ul din buzunar şi se uită la ecranul lui. Şi pe el se vede Creatorul.

Dă volumul mai tare şi îşi face mâinile căuş deasupra difuzorului.

Stimaţi Jucători ai seminţiilor şi oameni ai Pământului, ascultaţi-mă.

În terminal răsună alte ţipete, urmate de icnete şi îndemnuri la linişte şi multe lacrimi.

Vocea keplerului e aşa cum şi-o aminteşte Hilal.

Cheia Pământului şi Cheia Cerului sunt puse laolaltă. Un Jucător le deţine pe amândouă. Felicitări nabateanului din seminţia a opta. Fie să ai succes şi mai departe în dezlegarea Marii Enigme.

Pe Hilal îl ia cu ameţeală şi face eforturi să se ţină pe picioare. Inima îi atârnă greu în piept. Mesajul lui n-a dat roade. Ea a murit, dar Hilal simte că a dat greş în altă privinţă. A dat greş.

Jocul Final a fost mai bun decât am anticipat, a fost o surpriză, şi le mulţumesc Jucătorilor pentru asta.

Hilal trece de la regrete intense la furie şi la ură. *Au lăsat deoparte orice prefăcătorie. Şi-au dat arama pe faţă. Sunt la fel de răi ca Ea. Poate chiar mai răi.*

Mai sunt şi alte surprize. Evenimentul – asteroidul numit Abaddon – va sosi mai devreme decât îşi închipuie oamenii voştri de ştiinţă. A fost mutat mai aproape. E iminent şi sosirea lui va fi bruscă. Au mai rămas mai puţin de trei zile, oameni ai Pământului.

Aeroportul e cuprins brusc de haos. Lumea fuge în toate părţile. Hilal se lasă pe vine şi îşi lipeşte telefonul de ureche, kepler 22b n-a terminat.

Acum vă rog să căutaţi Cheia Soarelui. Trăiţi, muriţi, furaţi, omorâţi, iubiţi, trădaţi, răzbunaţi. Orice doriţi. Jocul Final este enigma vieţii şi cauza morţii. Jucaţi mai departe. Ce va fi va fi.

kepler 22b dispare. Asta e tot.

Hilal se aşază pe podea, în mijlocul mulţimii care fuge în toate părţile, şi vede cum se răspândeşte spaima ca o epidemie.

Apoi îi sună telefonul.

Răspunde:

— Maestre Eben?

— Nu. Stella.

— Stella. Ai auzit?

— Mda. Toată lumea a auzit. Unde eşti?

— În Bangkok.

— Bine. Asta e bine. Poţi să mergi la Ayutthaya? Nu e departe.

— Cred că da.

— Bine. Stai în partea aia a lumii. Abaddon n-o să lovească acolo. Sunt într-un avion şi o să ajung şi eu acolo în exact treisprezece ore.

— În regulă.

— Îmi pare rău că nu l-am putut opri, Hilal.

— Şi mie. Mai mult decât îţi închipui.

Se aud pârâituri în difuzor:

— Trebuie să plec. Ayutthaya. Treisprezece ore.

— Ayutthaya. Treisprezece ore.

— Şi încă ceva, Hilal.

— Ce anume.

— Să nu mori. Ai înţeles? O să am nevoie de tine. Să nu mori. Încă nu s-a terminat.

Se aud din nou pârâituri şi linia se întrerupe.
Nu, nu s-a terminat, îşi spune Hilal.
Pentru că e Jocul Final.
Şi Jocul Final e război.

YOUNG 14+

Să străbați lumea, să lupți, să Joci
îți sunt de folos pentru cel puțin un lucru.

Să uiți.

Citește cartea.
Găsește indiciile.
Descifrează enigma.
Există un singur câștigător.
Jocul Final e real.
Jocul Final a început.

Nu rata primul volum al seriei:
ENDGAME
Jocul final: Convocarea

TREI

www.edituratrei.ro
ISBN 978-606-719-475-3

